GENNAIO 1987 L. 6000
COMMODORE
TIME
MENSILE DI INFORMAZIONE E CULTURA PER UTENTI COMMODORE
CORSO DI INFORMATICA
per insegnanti
COMPUTER e RADIOAMATORI
FUJITSU PRINTERS
hardware test
SOFTWARE
news & revival
COMPUTER GRAPHICS
software a confronto
BEEP BEEP STAMPANTE MPS 803
tecnical hardware
ANNO II N° 1 GENNAIO '87 SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE - GRUPPO III/70
ELECTRONIC
SANYO
DECIDE
CHANGE
CHANGE

FUJITSU PRINTERS

DL2600
DL2600 ///

Stampanti a 24 aghi ad alta velocità Versatili e silenziose

- **125 lpm su 96 colonne (12 cpi).**
- **Eccellente stampa multicolore anche su lucidi per Overhead projectors.**
- **Facilità d'uso, grazie alla presenza di un display a cristalli liquidi su 16 digits.**
- **Silenziosità: 53 dBA.**
- **Multiemulazione.**

La stampante DL 2600 raggiunge una velocità di stampa di 288 cps a 12 cpi. Il foglio continuo viene caricato e scaricato automaticamente, senza la necessità di rimuoverlo quando si inseriscono i fogli singoli.
La DL 2600C, a differenza di altre stampanti a colori, può lavorare anche con pacchetti applicativi con output monocromatico.

Una larga scelta di fonts di caratteri è offerta da numerosi font cartridges.
La DL 2600 e la DL 2600C forniscono una stampa in «Letter Quality» eccellente, una «Report Quality» ad alta velocità e una stampa in qualità draft ancora più veloce. L'affidabilità è ai massimi livelli: più di 6000 ore di power-on.
Le interfacce Centronics e RS232C possono essere entrambe presenti.

STAMPANTI FUJITSU

CARATTERISTICHE TECNICHE DELLE STAMPANTI FUJITSU DX 2100 e DX 2200

Modello		DX 2100	DX 2200
Tecnologia di stampa		[illegible] 9 aghi ad impatto, bidirezionale ottimizzata, singola passata in draft mode e doppia passata in N.L.Q. mode	
Risoluzioni	Near Letter Quality	1/240 in. x 1/144 in.	
	Draft	[illegible]	
	Grafica	8 risoluzioni da 1/60 a 1/240 in.	
Produttività		[illegible]	
Velocità di stampa	Near Letter Quality	44 cps (10 cpi)	
	Draft	220 cps (10 cpi), 176 cps (12 cpi), 188 cps (17.1 cpi)	
	Grafica	[illegible]	
Caratteri	Draft	Tipo F: 96 ASCII + 32 altri simboli [illegible] fino a 256 downloadable; Tipo I: IBM character set (96 ASCII + 132) fino a 224 downloadable	
Caratteri	Near Letter Quality	Tipo F: 96 ASCII + 32 altri simboli [illegible] fino a 64 downloadable; Tipo I: IBM character set (96 ASCII + 132) fino a 64 downloadable	
Fonts (Near Letter Quality)		Courier 10, Italic	
Buffer		2 Kbytes, 10 Kbytes o 18 Kbytes	0.7 Kbytes, 8 Kbytes o 16 Kbytes
Capacità riga di stampa (10 cpi)		203.2 mm (8 in.) 80 caratteri	345.4 mm (13.6 in.) 136 caratteri
Interlinea		Programmabile con incremento di 1/216 inch e 1/72 inch	
[illegible]		[illegible]	
Velocità interlinea		100 msec. per 1/6 inch	
Formato carta	Fogli singoli	Da 102 mm. a 254 mm (4 - 10 in.)	Da 102 a 381 mm (4 - 15 in.)
	Fogli continui	Da 102 mm. a 267 mm (4 - 10.5 in.)	Da 102 mm. a 420 mm (4 - 16.5 in.)
Velocità di trascinamento		101.6 mm/sec. (4 in./sec.)	
Numero di copie		Max. 3 (compreso l'originale)	
Nastri di stampa		Nastro nero a doppia traccia. A opzione 4 colori a cassetta	
Trascinamento		A trattore e con trattori [illegible] opzionali. Con alimentatore di fogli singoli (ASF 300) opzionale. Caricamento del foglio singolo senza rimozione dei fogli continui.	
Interfaccia		Centronics o RS 232 C	
Protocollo		Epson FX 80 (Tipo F), IBM graphics printer (Tipo I)	
Tensione di alimentazione		Da 220 Vac a 240 Vac ± 15% 50 Hz	
Dimensioni (A x L x P)		130 mm x 430 mm x 345 mm	130 mm x 580 mm x 345 mm
Peso		8 Kg	11 Kg
Soglia di rumore		Inferiore di 55 dB	
MTBF		Più di 6000 ore di power on	
Durata della testina		150 milioni di caratteri in draft mode	
Specifiche ambientali	Operative	Da 5°C a 38°C, da 20% a 80% di umidità	
	Immagazzinaggio	Da −20°C a 50°C, da 5% a 95% di umidità	

Foglio singolo e caricato automaticamente senza rimuovere il foglio continuo. [illegible]

[illegible]

CARATTERISTICHE TECNICHE DELLE STAMPANTI FUJITSU DL 2400/DL 2400 COLOUR

Modello		DL 2400	DL 2400 Colour
Tecnologia di stampa		24 aghi a matrice, ad impatto, bidirezionale ottimizzata	
Risoluzioni	Qualità lettera	1/360 in. x 1/180 in.	
	Draft	1/120 in. x 1/180 in.	
	Grafica	10 risoluzioni da 1/60 in. a 1/360 in.	
Velocità di stampa	Lettera	[illegible]	
	Draft	180 cps (10 cpi), 216 cps (12 cpi)	
Caratteri	Set 1	96 caratteri ASCII + 96 altri simboli	
	Set 2	96 caratteri ASCII + 132 altri simboli	
Fonts residenti		Courier 10, Prestige Elite	
Fonts (Cartridges opzionali)		Orator, Letter Gothic 12, Scientific 12, Light Italic, Boldface	
Pannello operatore		Display a cristalli liquidi di 16 digits	
Memoria d'ingresso		4 Kbytes	
Memoria caricabile		24 Kbytes (2 Fonts) = 128 caratteri	
Riga di stampa		345.4 mm: 136 caratteri a 10 cpi, 163 caratteri a 12 cpi, 244 caratteri a 18 cpi	
Interlinea		1/3 in., 1/4 in., 1/6 in., 1/8 in. o programmabile	
Densità di caratteri		1/10 in., 1/12 in., 1/15 in., 1/17.1 in., 1/18 in., 1/20 in., proporzionale o programmabile	
Formato carta		da 102 mm. a 420 mm. di larghezza, max 0.26 mm. di spessore	
Stampa su trasparenti		Opzionale, formato A4 nastro a 4 colori	
Copie		Max. 5 (compreso l'originale)	
Nastri di stampa		Nero a cassetta, 1.5 M di caratteri in stampa draft	A 4 colori (nero, giallo, blu, rosso) o opzionale nero a cassetta
Trascinamento		A frizione e trattori opzionali. Singolo, doppio, triplo, alimentatore di fogli singoli (opzionale)	
Interfaccia		Centronics o RS 232 C/Centronics	
Emulazioni		IBM Graphics Printer, Diablo 630 XR	
Funzioni word processing		Sottolineatura, grassetto, doppia battuta, giustificazione	
Bit image		8 bit image, 24 bit image	
Tensione di alimentazione		Da 220 Vac a 240 Vac ± 10%, 50 Hz	
Dimensioni (A x L x P)		195 mm. x 570 mm. x 390 mm.	
Peso		20 Kg	
Soglia di rumore		53 dBA	
MTBF		Più di 6000 ore di power on	
Durata della testina		300 milioni di caratteri in draft	
Specifiche ambientali	Operative	Da 5°C a 38°C, da 20% a 85% (non condensata), altitudine max. 3.000 m	
	Immagazzinaggio	Da −20°C a 60°C, da 10% a 95% (non condensata), altitudine max. 12.000 m	

Il foglio singolo è caricato automaticamente senza rimuovere il foglio continuo.

Differenti modalità operative sono selezionabili con semplicità attraverso il display a 16 digit.

Cassette nastro a 4 colori e monocromatiche.

Un largo assortimento di font cartridges permette una grande flessibilità di stampa.

CARATTERISTICHE TECNICHE DELLE STAMPANTI FUJITSU DL 2600/DL 2600 COLOUR

Modello		DL 2600	DL 2600 Colour
Tecnologia di stampa		24 aghi a matrice, ad impatto, bidirezionale ottimizzata	
Risoluzioni	Letter Quality	1/360 in. x 1/180 in.	
	Report Quality	1/180 in. x 1/180 in.	
	Draft	1/120 in. x 1/180 in.	
	Grafica	10 risoluzioni da 1/60 in. a 1/360 in.	
Velocità di stampa	Letter Quality	80 cps (10 cpi), 96 cps (12 cpi)	
	Report Quality	160 cps (10 cpi), 190 cps (12 cpi)	
	Draft	240 cps (10 cpi), 288 cps (12 cpi)	
Caratteri	Set 1	96 caratteri ASCII + 96 altri simboli	
	Set 2	96 caratteri ASCII + 132 altri simboli	
Fonts (Letter Quality)		Courier 10, Prestige Elite, Boldface	
Font Cartridges (opzionali)		Orator, Letter Gothic 12, Scientific 12, Light Italic	
Pannello operatore		Display a cristalli liquidi di 16 digits	
Memoria d'ingresso		8 Kbytes	
Memoria caricabile		24 Kbytes (2 Fonts) = 128 caratteri	
Riga di stampa		345.4 mm: 136 caratteri a 10 cpi, 163 caratteri a 12 cpi, 244 caratteri a 18 cpi	
Interlinea		1/3 in., 1/4 in., 1/6 in., 1/8 in. o programmabile	
Densità di caratteri		1/10 in., 1/12 in., 1/15 in., 1/17.1 in., 1/18 in., 1/20 in., proporzionale o programmabile	
Formato carta		da 102 mm. a 420 mm. di larghezza; 0.53 mm. di spessore	
Stampa su trasparenti		Opzionale, formato A4 nastro a 4 colori	
Copie		max. 5 (compreso l'originale)	
Nastri di stampa		Nero a cassetta, 1.5 M di caratteri in stampa draft	A 4 colori (nero, giallo, blu, rosso) o opzionale nero a cassetta
Trascinamento		A frizione e trattori opzionali. Singolo, doppio, triplo, alimentatore di fogli singoli (opzionale)	
Interfaccia		Centronics o RS232C/Centronics	
Protocolli		IBM Graphics Printer, Diablo 630 XR	
Funzioni word processing		Sottolineatura, grassetto, doppia battuta, giustificazione	
Bit image		8 bit image, 24 bit image	
Tensione di alimentazione		Da 220 Vac a 240 Vac ± 10%, 50 Hz	
Dimensioni (A x L x P)		195 mm. x 570 mm. x 390 mm.	
Peso		20 Kg	
Soglia di rumore		53 dBA	
MTBF		Più di 6000 ore di power on	
Durata della testina		300 milioni di caratteri in draft	
Specifiche ambientali	Operative	Da 5°C a 38°C, da 20% a 85% (non condensata), altitudine max. 3.000 m.	
	Immagazzinaggio	Da −20°C a 60°C, da 10% a 95% (non condensata), altitudine max. 12.000 m.	

Centronics, Ibm e Diablo sono marchi registrati di Centronics Data Computer Corporation, International Business Machine Corporation e Diablo System Incorporated

FUJITSU ITALIA S.p.A. [illegible]

per informazioni e vendita:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE SRL
Milano Tel.02/6705774-6706384

DIRECTOR'S PAGE

E'cominciato il 1987,e tutti noi, come agli inizi di ogni anno, ci prefiggiamo a poterlo trascorrere nel migliore dei modi.

Tra i risentiti disturbi, segno della passata baldoria,riprendiamo a parlare di computer.

Come gia'si potra' intravvedere tra le pagine che sfoglierete, abbiamo cercato di rinnovare la rivista con l'adozione di nuovi macchinari alla ricerca di una sempre piu' gradevole visione della vostra pubblicazione.

Come avrete potuto notare (spero in tanti), abbiamo pubblicizzato la rivista su parecchie emittenti televisive.

E, come mascotte della rivista abbiamo scelto un bellissimo cane alano.

Voi vi sarete sens'altro chiesti che attinenza puo' avere un cane con Commodore Time,e'presto detto abbiamo pensato di voler raffigurare con un cane la fedelta' che cerchiamo di avere con i nostri lettori e quale miglior rappresentante,abbiamo scelto un bellissimo alano nero.

Per il 1987 si annunciano novita' importanti nell'ambito della look Commodore.

Voci di corridoio,parlano di un nuovo modello Amiga, piu' o meno identico alla precedente versione ma con in piu' la compatibilita' con il modello del piccolo 64.

Ovvia la conclusione che il precedente modello,quello tuttora in commercio, possa essere accessoriato della stessa modifica.

Affiancato alla versione Amiga /dos dovrebbe uscire un nuovo modello con una versione che adottera' il sistema MS/dos che risolvera'quei problemi che fino ad ora dovevano essere risolti solo da una periferica aggiuntiva che utilizzava un altro microprocessore, rendendo l' Amiga 1000 compatibile con tutti i programmi MS/dos.

Si potrebbe pensare che il vecchio 64 e 128 possano essere abbandonati dalla Commodore,anche se a noi parrebbe inopportuno chiudere cio' che finora a reso molto alla casa.

Comunque, si parla solo di voci a carattere ufficioso e che quindi debbono essere prese per tali; alla Commodore la faccenda sembra essere avvolta da un alone di mistero e decisioni in merito potranno essere prese in un prossimo futuro.

Vorrei chiudere questo mio breve colloquio con una puntualizzazione che penso sia necessaria,molti ci telefonano richiedendo prezzi relativi a computer e accessori, a questo proposito vorrei informarvi che Commodore Time non vende computer,ne materiale inerente la nostra pubblicazione e pregherei cortesemente i nostri lettori a richiedere informazioni direttamente a colore che sono interessati alla vendita, come la Commodore Italiana, la Domus o altri inserzionisti che opportunamente hanno inserito nei nostri spazi i loro indirizzi e telefoni.

Arrisentirci sul prossimo numero tra queste righe...............

COMMODORE TIME

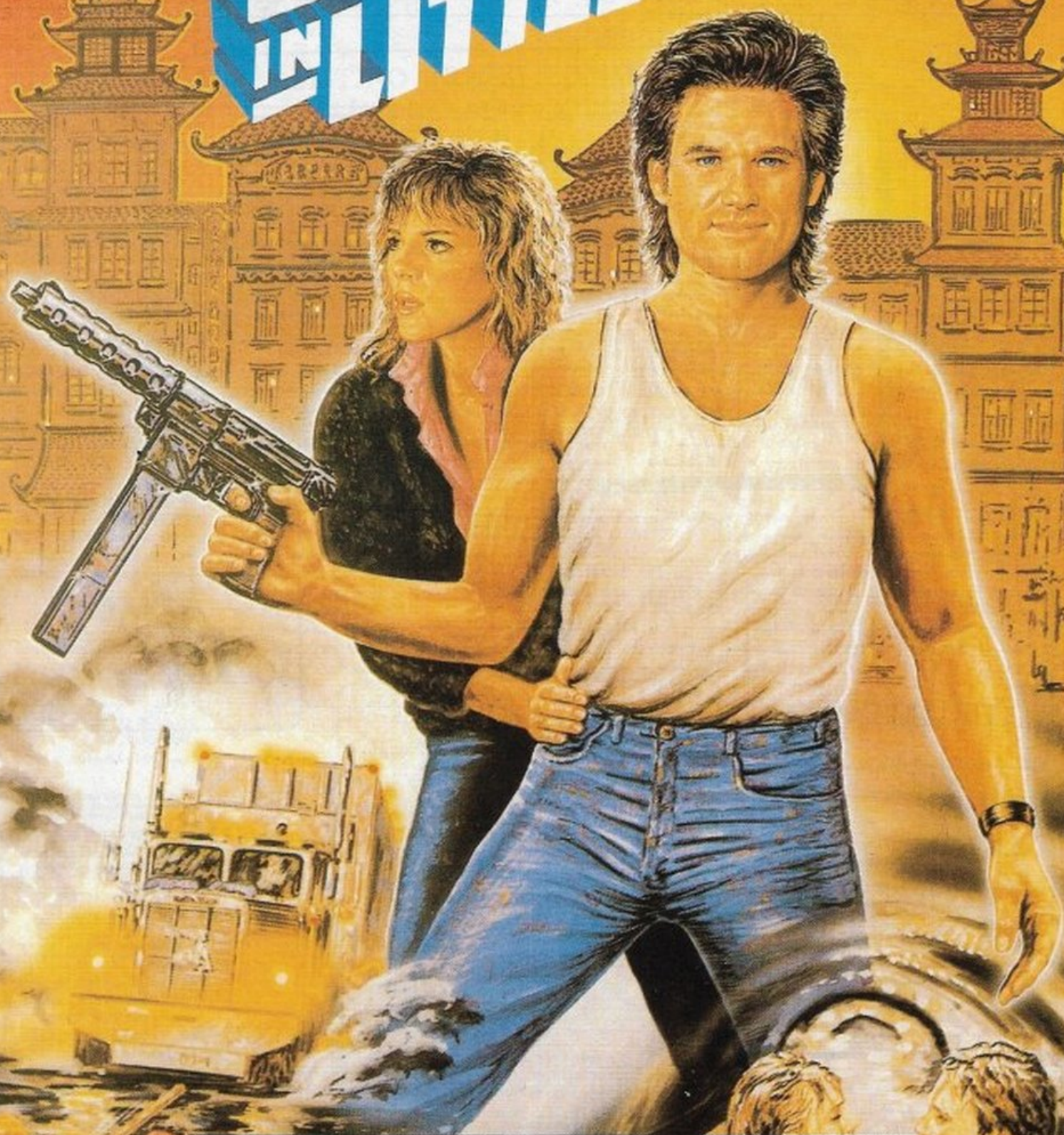
GRUPPO EDITORIALE Schirinzi s.r.l.

* Direttore Responsabile
Luigi Schirinzi
* Direzione Tecnica
Donato Schirinzi
* Direzione Amministrativa
Cesarina Marazzato
* Segretaria di Redazione
Patrizia Polli
* Redazione
Alessandro Gualtieri
Cesare Schiavon
Mauro Pagani
Remo Ruggi
Savitri Riccardi
Angelo Riccomini
Paolo Jasparro
Luigi Grassi
* Fotocomposizione e impaginazione grafica
Donato Schirinzi
Grazia Solano
* Fotografia
Alessandro Gualtieri
* Consulenza Tecnica
Fabio Sanvito
* Inviato dall'estero
Leonardo De Leo
* Pubblicita' e abbonamenti
Gruppo Editoriale Schirinzi SRL
via Ettore Bellani,3
20124 Milano
Tel.02/6706440-6706006
* Hardware & Software
Domus Hardware & Software SRL
via Ettore Bellani,3
20124 Milano
Tel.02/6705774-6706384
* Stampa e Fotolito
Centro Stampa SRL
via G.Leopardi,15
10040 Leini (TO)
* Diffusione in Italia e all'estero
Eurostampa SRL
C.so Vittorio Emanuele II,111
Torino (Italy)
* Autorizzazione alla Pubblicazione
N.295 del Tribunale di Milano
in data 31/Maggio/1986
Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70
Prezzo di copertina: L.6000
Numeri Arretrati : L.9000
Abbonamento Annuo : L.65000
I versamenti vanno indirizzati a:
Gruppo Editoriale Schirinzi SRL
via Ettore Bellani,3 20124 Milano
mediante emmissione di assegno bancario/circolare
o vaglia postale/telegrafico.

ALL'INTERNO......

Una pubblicazione mensile
di informazione Hardware
& Software per utenti
COMMODORE.

INDICE DEGLI INSERZIONISTI

'BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA'
DER FILM · DAS SPIEL
Erhältlich für: C-64 Diskette und Cassette, Schneider Diskette und Cassette, Spectrum Cassette.
Activision Deutschland GmbH · Postfach 76 06 80 · 2000 Hamburg 76.
VERTRIEB DEUTSCHLAND: Ariolasoft (Exclusiv-Distributor) · Rushware (Autorisierter Mitvertrieb)
VERTRIEB OSTERREICH: Karasoft (Exclusiv-Distributor) · VERTRIEB SCHWEIZ: Elepro (Distributor) · Hilcu (Distributor)
Electric Dreams

ECONOMIC NEWS

OFFERTE

VENDO giochi e utility per CBM 64 da Lit.1.000 a Lit. 5.000 tra cui Super Cycle ecc. o cambio con programmi di utility. Telefonare ore 13. Giuseppe Cioffi P.ZZA Vanvitelli 12 bis Caserta tel 0823/320090

Vendo programmi per C128(modo 128 CP/ M) professionali e per C 64 di ogni tipo. Ultime novità. Telefonare Maurizio Morini V.Cosenza 122Frosinone Tel. 0775/200890

Vendo le enciclopedie "Video Basic per C 64" "7note Bit"aLit;50.000 cadauna tutte perfettamente rilegate. Scrivere Cristiano CravanzolaV Prof.Oliva 16 12011 Borgo S.D. (CN)

Disponibili moltissime novità games per C 64 Tel.Davide Albertin V.San Lorenzo 58 San Giorgio M.to Tel. 0142/ 806478

Dispongo di ottimo software e hardware per Commodore 64/128 contatto altri utenti . Scrivere otelefonare Carlo Vincenzi V.Resistenza 26 41033 Concordia(Mo) Tel.0535/54325

Vendo e cambio i migliori programmi per C 64 e C 128. Aspetto notizie da tutti coloro che vogliono contattarmi. Salvatore Purgato C.so Europa 26 S.Marcellino (Ce) Tel. 081/8121276

Vendo per C64 giochi e utility con manuale(solo su disco) Massima serietà. Telefonare a Roberto Ponte 0144/ 51663.

Vendo CBM 64 Drive +1541 +Datassette Copritastiera+Sprotector 64 più di mille giochi £ 1.000.000 anche separatamente. Telefonare ore serali 20.00/21.30 Vincenzo Rostello V. Roveda 22/C Torino TEL. 011/3471181

Vendo Commodore Amiga + Sidecar + Digiwiov + 100 programmi a £ 2.000.000 trattabili. Telefonare dopo le ore 20.00 Ing. Tadeo Fabio V. Guarino 10 Favara (Ag) Tel. 0922/31711.

Vendo Commodore 128 con periferiche, accessori, più di 400 dischi, fate voi il prezzo. Scrivere o telefonare Giuseppe Aloi V.Gelone 39, 96100 Siracusa Tel.0931/62127

Vendo a prezzi incredibili o cambio ultime novità per 64. Vendo plotter 4 colori per 64 a £ 200.000. Oreste Natale.S/S.91 per Contursi n 38 Quadrivio (Sa) TEL. 0828/54207

Vendo Tot Professional il miglior programma di totocalcio per CBM 64 Superbase Easy Script Calc result - giochi . Marco Zucchi Piazza Purata 24 Roma T. 06/7854782

Vendo C 64 + Drive 1541 + registratore +plotter +joystik + guida di riferimento per programmatore ed oltre 160 programmi.Solo in blocco a Lit.1.400.000 trattabili.Ugo Silato,V.della Resistenza 17, Manta (CN) Tel.0175/87338

Vendo enciclopedia Basic della Jackson a Lit. 120.000 4 volumi o il mio computer De Agostini a Lit.250.000 8 volumi.Software Computer Club,Casella postale N.O,Valdengo(VC) Tel. 015/680468.

RICHIESTE

Compro/scambio programmi per Amiga,massima serietà.Massimo Mafiotto,St. Ronda Paletto 4,10020 Revigliasco (To). Tel. 011/8631405.

Cerchiamo C64 e Hardware di base usati per espandere il CLUB, chi vuole vender scriva immediatamente. Software Computer Club, Casella Postale N.0 13060 Valdengo VC Tel 015/ 680468

Cerco B-GRAPH Commodore con manuale e i manuali di Music Shop (Broderbund) ed Elite (Firebird possibilmente in italiano. Guido Bertelli, V. Pineta 7 24060 Rogno (BG). Tel. 035/987249

Cerco stampante per C.- 64 possibilmente MPS 802. Inviare offerte a: Paolo Ledda, V. Ciro di Pers N. 1 38081 Aviano (PN)

PERMUTE

Cambio programmi per C 64 solo su disco. Ultime novità. Inviare liste a: Furci Giovanni, V. Maneli N. 6 89044 Locri (RC). Tel. 0964/29410

Scambio software per C 64 solo su disco. Inviare lista a: Stefano Sabbatani,V. Selice Prov. 39/A,40026 Imola (Bo).

Per "Amiga"contatto utenti per scambio informazioni e programmi. Matteo Doveri, Casella postale N. 55, 56025 Pontedera (PI). Tel. 0587/212154

Scambio giochi e utility per CBM 64 su disco o cassetta, anche ultime novità, in zona Novara. Telefonare dopo le ore 18. 28100 Novara.Tel.0321/456604.

Cambio programmi per C-64 ed Amiga. Cerco ultimissime novità. Telefonare o scrivere a: Antonio Gilardi, V. Borromeo 9, 22049 Valmadrera (CO). Tel. 0341/582949

Cambio programmi su disco per C-64.Inviate le liste. Rispondo a tutti se trattasi di cambi. Ivo Baldocchi, V. Malfettani N. 1/7 Genova. Tel. 010/451426.

Cambio programmi per C-64, 128.Inviate le Vostre liste. Rispondo a tutti. Antonio Battaglia, V. Abba 15, 48022 Lugo (Ra). Tel. 0545/26840.

Cambio programmi e manuali per Commodore 64/ 128, anche in modo 128 e CP/M. Stefansoft, Casella postale 257,60035 Jesi (An).

Cambio qualsiasi programma per C64 e vendo a prezzi irrisori libri giornali e riviste per C64. Richiedere lista. Cristiano Cravanzola,V. Prof. Oliva N. 16,12011 Borgo S.D. (CN).

Massima serietà,scambio programmi solo su disco per C64/C 128. Roberto e Francesco Pieroni,Via Copernico 11, 50052 Certaldo (Fi). Tel. 0571/665762.

Scambio programmi per "Amiga". Roberto Dal Broi, Viale Cadorna 1, 21052 Busto Arsizio(Va) Tel. 0331/679386

DOMUS
HARDWARE & SOFTWARE

LISTINO PREZZI COMMODORE

COMPUTERS

Commodore Amiga 1000	L.2.390.000
Commodore Amiga 500	L.telefonare
Commodore Amiga 2500	L.telefonare
Commodore 128 D	L.1.099.000
Commodore 128	L. 549.000
Commodore 64 C	L. 449.000
Sidecar Amiga	L.1.770.000

DRIVES

Drive Amiga	L. 649.000
Drive Amiga compatibile	L. 349.000
Drive Amiga MS/dos 5"1/4	L. 349.000
Drive 1581	L.telefonare
Drive 1571	L. 615.000
Drive 1541 C	L. 469.000

prodotti garanzia italiana..........

COMPUTER

STAMPANTI

Seikosha GP 500A	L. 299.000
Commodore mps 803	L. 399.000
Commodore mps 1000	L. 649.000
Epson lx 90	L. 599.000
Star Gemini II	L. 699.000
Star gemini 10x	L. 599.000
Star NL 10	L. 729.000
Citizen 120D	L. 599.000
Okimate 20 color	L. 649.000
Commodore margherita	L. 425.000

assistenza e consulenza tecnica.....

MONITORS

Commodore 1081	L. 799.000
Commodore 1801/2	L. 499.000
Commodoer 1901/2	L. 689.000
Video colore 12/14"	L. 449.000
Video fosfori 12/14" 64	L. 175.000
Video fosfori 12/14"128	L. 199.000

e altre marche Cabel,Prandoni,Fenner Amstrad,Philips,ecc.ecc............

GARANZIA ASSISTENZA CONSULENZA

DISCHETTI

Floppy disk 5"1/4 DS/DD	L. 3.500
Floppy disk 5"1/4 ss/DD	L. 2.500
Floppy disk 3"1/2 DS/DD	L. 5.000
Floppy disk 2,8"	L. 7.500

garantiti illimitatamente...........

%
SCONTI
PERIFERICHE

ACCESSORI VARI

Tavola grafica Koala	L. 149.000
tavola grafica	L. 120.000
Light pen Koala	L. 199.000
Penne ottiche da	L. 49.300
Videodigita Amiga	L. 499.000
Videodigita CBM B/N	L. 99.000
Videodigita CBM color	L. 199.000
Sintetizzatore Amiga	L. 349.000
Sintetizzatore CBM	L. 149.000
Espansione Amiga	L.telefonare
Clock Amiga	L.telefonare
Velocizzatore Amiga	L.telefonare
Amplificatore Amiga	L.telefonare
Cavo stampante Amiga	L. 35.000
Contenitori dischi da	L. 6.000

ACCESSORI

SITEMI HARDWARE SCHEDE

Prologic dos classic	L.199.000
Prologic dos plus	L.229.000
Speed dos per 64	L. 75.000
Speed dos per 128	L. 85.000
Full speed plus	L.179.000
Fast load tool kit	L. 49.000
Isepic cartridge	L. 75.000
Transfer cartridge	L.119.000
HB Hardcopy hires	L.119.000
Hacker disk	L. 65.000
Hacker tape	L. 65.000
Freeze secondo	L. 80.000
Capture II	L. 65.000
Capture base	L. 45.000
Freeze cartridge	L. 85.000
Merlin cartridge	L. 90.000
Merlin base	L. 65.000
Multislot	L.149.000
Graphics 80 col CP/M	L.299.000
Eprom grafica per mps 802	L. 59.000
Eprom hardcopy mps 801/2/3	L. 99.000
Interfacce seriali rs232	L. 70.000
Interfacce parallele.da	L.140.000
interfacce IEE 488	L.199.000
Turboprint GT	L.249.000
Turbobuffer	L.129.000
Eprom programmer da	L. 80.000
IC tester	L.199.000
Cavo monitor 80 col	L. 35.000
Go sprite	L. 49.000
Modul generator	L. 49.000

e tantissimi ancora.................. a richiesta si realizzani cartucce d'ogni tipo con diversi programmi.

SOFTWARE
Archivio software con a disposizione oltre 20.000 titoli tre vari programmi dove puoi scegliere cio'che piu'ti interessa.
Programmatori specializzati sono disponibili a realizzare per vostro conto qualsiasi programma per ogni tipo di attivita'nonche'soddisfare la piu'remota curiosita'.
Laboratorio tecnico per riparazioni e ogni altro tipo di assistenza.

Nastri inchiostrati da	L. 6.000
Foradischi	L. 9.000
Buffer per stampante	L. 80.000
Joystick da	L. 9.000
Mouse per cbm 64	L. 90.000
Mouse per cbm 128	L. 149.000
Mouse per Amiga	L. 299.000
Modem per cbm 1650	L. 149.000
Modem per Amiga	L. 749.000
Modem con telefono ser	L. 285.000
Copricomputer da	L. 15.000
Sottostampanti	L. 18.000
Schermi antiriflesso da	L. 28.000
Occhiali antiriflesso	L. 75.000
Kit pulizia per Amiga	L. 35.000
Kit pulizia per CBM	L. 35.000
Registratore per cbm	L. 55.000
Allineatore reg	L. 20.000
Duplicatore per reg	L. 25.000
Nastri per reg.da	L. 1.500

e moltissimi altri accessori........

per ordini o informazioni:
scrivere o telefonare
o utilizzare il cedolino ordini allegato a fondo rivista pag.97

Domus hardware & software SRL
Via Ettore Bellani,3
20124 Milano (Italy)
Tel.02/6705774–6706384

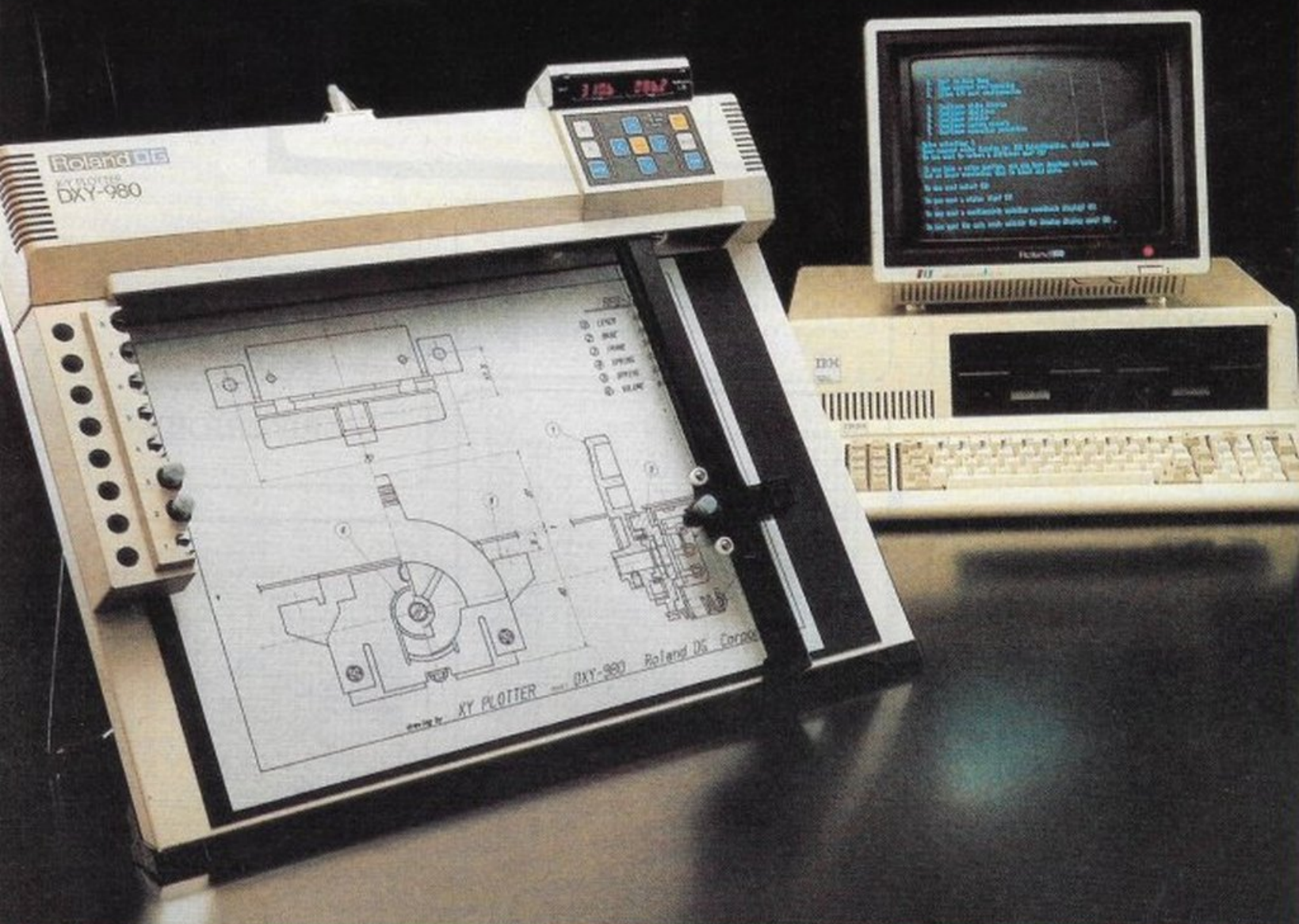
tutti i prezzi sopra citati sono comprensivi di iva

per informazioni e vendita:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE SRL
MILANO TEL.6705774-6706384(02)

Roland DG

DXY-980

X-Y PLOTTER

SERIE DXY-880/DXY-800A/DXY-101A

COMPUTER PERIPHERALS DIVISION

Elenco comandi per la serie DXY

	Comando	Funzione
H	Home	Torna alla posizione originale con penna sollevata
D	Draw	Disegna una linea retta con penna abbassata
M	Move	Si sposta con penna sollevata
I	Relative Draw	Disegna con penna abbassata in coordinate relative
R	Relative Move	Si sposta con penna sollevata in coordinate relative
L	Line Type	Stabilisce il tipo di linea
B	Line Scale	Stabilisce il tratteggio
X	Axis	Disegna con coordinate parallele all'asse X o Y
P	Print	Stampa caratteri e simboli secondo il codice ASCII
S	Alpha Scale	Stabilisce le dimensioni del carattere
Q	Alpha Rotate	Stabilisce l'angolo di rotazione del carattere
N	Mark	Stampa simboli
J*	Pen Change	Seleziona le penne
C	Circle	Disegna un cerchio o un arco
E	Relative Circle	Disegna un cerchio o un arco dalla posizione attuale
A	Circle Center	Stabilisce le coordinate del centro per i comandi G o K
G	A + Circle	Disegna un cerchio o un arco centrando le coordinate data con il comando A
K	A + %	Disegna un cerchio tratteggiato
T	Hatching	Disegna campiture
**	Call RD-GL command	Attiva un comando RD-GL quando il DXY-880 è nella funzione DXY
Y	Curve	Disegna un arco tra coordinate relative Disegna un arco dalla posizione attuale attraverso coordinate relative
***	Relative curve	Disegna un arco tre le coordinate relative e la prima coordinata
**	Call RD-GL command	Attiva un comando RD-GL quando il DXY-880 è nella funzione DXY

* per DXY 980/880/800A
** per DXY 980/880
*** solo per DXY 980

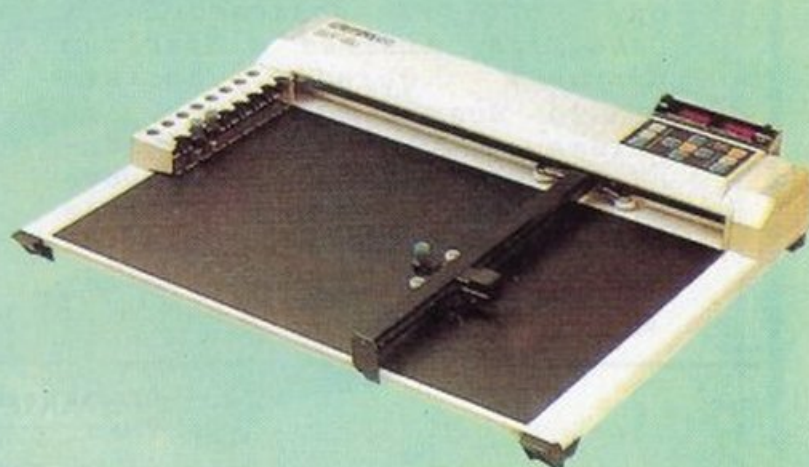
Caratteristiche tecniche del DXY-980

Area di plottaggio	asse X 380 mm · asse Y 270 mm
Velocità di plottaggio	230 mm in ogni direzione
Risoluzione	0.05 mm per passo
Precisione	± 0.5% o meno della distanza percorsa
Ripetibilità	± 0.3% o meno
Interruttori	penna su/giù, pausa, ritorno alla base, posizione (>, <, ∧, ∨), veloce, P1, P2, enter, acceso, reset, fissaggio carta
Interruttori DIP	Fonti, modo, vel. Baud, modo
Indicatori LED	Acceso/errore, penna su, coord. X/Y
Interfacce	Parallela centronics, seriale RS-232C
Penne	8 (speciali o adattatori)
Fissaggio carta	Elettrostatico
Alimentazione	Adattatore speciale (9-28 Vcc)
Dimensioni	535x106x450 mm
Peso	5,1 kg senza alimentatore
Temperatura di lavoro	0-40 °C
Umidità di lavoro	20-80%

Specifiche tecniche interfacce DXY 980

Parallela	Centronics STROBE (1 bit) / DATE (8 bit) / BUSY (1 bit) liv. TTL asinc.
Seriale	RS-232C Sistema asincr. Half duplex. Data comm./Baud rate (50.70.110.135.5.200.300.600.1200. 1800.2000.2400.3600.4800.7200.9600) selezionabili tramite interruttori 7-8 data bit / connettore DB-25S
Connettore I/O	8 poli (impulsi assi X e Y, penna su/giù)
Accessori forniti	Feltrini a base di acqua 0.3 mm due set da quattro colori differenti. Copertina antipolvere. Adesivi posiz. carta Alimentatore

RD-GL Elenco comandi solo per DXY 980 e DXY 880

	Comando	Funzione
AA	Arc Absolute	Disegna un arco centrato su coordinate assolute
AR	Arc Relative	Disegna un arco centrato su coordinate relative
CA	Alternate Character Set	Stabilisce set di caratteri alternati
CI	Circle	Disegna un cerchio dalla posizione attuale
CP	Character Plot	Posizione del carattere di controllo
CS	Standard Character Set	Stabilisce il set di caratteri standard
DC	Digitize Clear	Cancella il comando "Digitize"
DF	Default	Errore
DI	Absolute Direction	Stampa caratteri in direzione assoluta
DP	Digitize Point	Digitalizza
DR	Relative Direction	Stampa caratteri in direzione relativa
DT	Define Terminator	Abilita cambiamento codice di terminazione
EA	Edge Rectangle Absolute	Disegna un rettangolo con coordinate assolute
ER	Edge Rectangle Relative	Disegna un rettangolo con coordinate relative
EW	Edge Wedge	Disegna un arco di cerchio
FT	Fill Type	Determina campitura
IM	Input Mask	Fissa le condizioni del computer per riconoscimento di un errore del plotter
IN	Initialize	Inizializza
IP	Input P1 & P2	Ingresso P1 & P2
IW	Input Window	Ingresso area di plottaggio
LB	Label	Stampa caratteri
LT	Line Type	Stabilisce il tipo di tratteggio
OA	Output Actual Position	Uscita dall'attuale posizione della penna e condizione
OC	Output Commanded Position	Uscita dalla posizione comandata della penna e condizione
OD	Output Digitize	Uscita dalle coordinate digitalizzate
OE	Output Error	Uscita dal codice errore
OP	Output P1 & P2	Uscita P1 & P2
OS	Output Status	Uscita byte di status
OW	Output Window	Uscita coordinate angoli in basso a sinistra e in alto a destra
PA	Plot Absolute	Movimento in coordinate assolute
PD	Pen Down	Si sposta con la penna abbassata
PR	Plot Relative	Movimento in coordinate relative
PT	Pen Thickness	Specifica la spaziatura del tratteggio nella funzione riempimento
PU	Pen Up	Si sposta con la penna in alto
RA	Shade Rectangle Absolute	Riempimento di rettangoli
RR	Shade Rectangle Relative	Riempimento di rettangoli in coordinate relative
SA	Select Alternate Set	Stabilisce set di caratteri alternati
SC	Scale	Stabilisce le coordinate utente
SI	Absolute Character Size	Specifica le dimensioni del carattere in assoluto
SL	Character Slant	Specifica l'inclinazione del carattere
SM	Symbol Mode	Disegna caratteri o simboli nella posizione corrente
SP	Pen Select	Selezione penna
SR	Relative Character Size	Stabilisce le dimensioni relative del carattere
SS	Select Standard Set	Stabilisce il set di caratteri standard
TL	Tick Lenght	Stabilisce la lunghezza del tratteggio
UC	User Defined Character	Stabilisce il carattere utente
VS	Velocity Select	Stabilisce la velocità di plottaggio
WG	Shade Wedge	Tratteggia un arco di cerchio
XT	X - Tick	Determina la suddivisione di un segmento sull'asse X
YT	Y - Tick	Determina la suddivisione di un segmento sull'asse Y

VOICES FROM WORLD

Freschi freschi da una spedizione "esplorativa" in quel degli States, i nostri piu' fidati collaboratori sono ritornati in redazione con la classica gerla natalizia piena zeppa di notizie, pettegolezzi, voci di corridoio e molte altre informazioni che auspicano un fantasmagorico e rutilante 1987 per quanto riguarda le prossime produzioni per home e personal computer. Purtroppo, data la quantita' e la varieta' delle notizie non abbiamo avuto il tempo di catalogarle e raggrupparle in maniera omogenea ma, cercate di capire, e' tanta la voglia di comunicarvi tutte queste "chicche d'oltreoceano" che le nostre penne hanno cominciato a scrivere da sole (!!), senza lasciarci un attimo di meditazione. Ve le sforniamo dunque calde calde: buon divertimento!

*Partiamo quindi con le novita' in campo"videogiocoso", menzionando l'imminente arrivo di BREAKTHRU, omonimo fratello del gia' famoso arcade, tutto azione, guida spericolata e avventura; lo produce la U.S. GOLD in collaborazione con la DATA EAST (quella di BURGERTIME, ricordate ?) che ne ha tenuto a battesimo l'edizione coin-op. Tutti i possessori di CBM64/128, Amstrad e Spectrum potranno quindi gustare questo nuovo videogioco, in attesa dell'imminente commercializzazione del nuovo videogame MELBOURNE, tale THRONE OF FIRE. Si tratta di un Arcade/Adventure, realizzato in maniera molto simile al celeberrimo **SPY vs SPY** (di cui, tra parentesi, e' appena uscito il terzo episodio che vede le due simpaticissime superspie battersi come al solito senza esclusione di colpi tra gli eterni ghiacci del polo) con la possibilita' di confrontarsi con un avversario umano in un'atmosfera tutta arcade.*

*Per gli amanti delle discipline marziali, inoltre, stanno per arrivare **DOMINATOR, KNIGHTS** e **THE LAST NINJA**, tutte produzioni targate **SISTEM 3**. Contemporaneamente la **ANDROMEDA SOFTWARE** ha annunciato la sua versione riveduta e corretta per ATARI ST di **INTERNATIONAL KARATE**.*

*Voci molto tendenziose hanno di recente spettegolato al riguardo di una probabile collaborazione di **Mike Singleton** con la **MELBOURNE HOUSE**, per la realizzazione di un arcade tratto da **LORD OF THE RINGS**. Intanto la stessa software house ha pubblicato l'omonimo videogioco dedicato alle avventure di un buffissimo e pasticcione Ispettore di Polizia dei cartoni animati francesi, tale **INSPECTOR GADGET**. Chi vi parla ha potuto "assaggiare" questo tipo di trasmissione televisiva e vi puo' garantire che, se nel gioco sono state rispettate le esilaranti gags alla Clouseau, il divertimento sara' davvero assicurato. Annunciato anche il famoso **XEVIOUS**, in versione per **CBM64**, prodotto dalla **U.S. GOLD** che si e' espressamente ispirata all'o-*

In vendita presso :
DOMUS HARD. & SOFT.SRL
Tel.02/6705774-6706384
MILANO (ITALY) 20124

STORAGE BOXES

FOR 3'' 1/2 MICROFLOPPY - 5'' 1/2 MINIFLOPPY - 8'' FLOPPY

monimo arcade **ATARI**. Con un occhio probabilmente rivolto ai celeberrimi **MISSION IMPOSSIBLE** e **SPY vs SPY**, la **DATABYTE** ha prodotto un bellissimo videogioco in cui spie, agenti segreti e mille altri misteriosi personaggi si inseguono per ben 180 schermi differenti. Si tratta di **MUMBLES SUPERSPY** che arrivera' tra poco anche in Italia.

Si continua con l'atteso seguito di **TAU CETI**, scritto da Pete Cooke, le cui indiscrezioni al riguardo di questo nuovo gioco, sono giunte all'orecchio dei nostri "James Bond" caserecci! Si tratta di **ACADEMY**, un videogame in cui ci si dovra' cimentare per diventare espertissimi piloti degli oltremodo famosissimi Skimmer di **TAU CETI**. Per fare questo, si dovranno superare ben 20 complicatissime missioni! Sempre per gli amanti del genere videogiochi, abbiamo **GAUNTLET**, versione casalinga a cura della **U.S. GOLD**, tratta dall'omonimo e famoso arcade. Disponibile per CBM64/128, Atari ST, Amstrad e Spectrum, questo programma dara' del filo da torcere a tutti gli appassionati "smanettoni". La **ELECTRIC DREAMS**, dal canto suo, ha recentemente presentato la sua ultima fatica: **PRODIGY**, un videogame con grafica 3D ed effetti superspecialissimi, ambientato nel misterioso e stimolante mondo della genetica. La stessa casa ha inoltre annunciato l'attesissimo **ALIENS**, tratto dall'omonima pellicola, e **CHAMALEON**, arcade mozzafiato. Il gia' annunciato **TARZAN** della **MARTECH** e' gia' diventato una realta' per CBM64, Spectrum, Amstrad e BBC, mentre la **OCEAN** sta ancora lavorando al suo **TOP GUN**. Anche la **ALLIGATA** vuole dire la sua in mezzo a tutte queste novita' natalizie, presentando un simpatico e originale arcade : **KETTLE** (letteralmente caffettiera o bollitore per l'acqua) e' infatti uno stupendo e coloratissimo videogame che ci fara' passare ore e ore davanti al nostro computer. **KETTLE** e' disponibile per CBM64/128, Amstrad, Spectrum e MSX, insieme al previsto **JAILBREAK**, ultima produzione di casa **KONAMI**.

Nell'ambito dei videogames per **AMIGA**, inoltre, si vocifera su un'imminente versione dell'acclamato **DRAGON'S LAIR** (con annesso lettore Laser magari?) e alcune relizzazioni della **MASTER DESIGNER SOFTWARE** in quel di Chicago: si tratta della serie di arcade/adventure della raccolta **CINEMAWARE**, interamente dedicata a un tipo di competizioni davvero realistiche e interattive. Abbiamo quindi **THE KING OF CHICAGO**, **SINBAD AND THE THRONE OF THE FALCON** e **DEFENDERS OF THE THRONE**. Sempre per **AMIGA**, oltre che per CBM128, la notissima **INFOCOM** ha commercializzato una nuova adventure intitolata **TRINITY**; questa avventura, solo testuale, appartiene al livello di difficolta' standard ed e'

quindi adatta a tutti i principianti. Per tutte le gentili donzelle amanti dello splendido **ALTER EGO ACTIVISION**, la stessa software house ha creato la versione femminile di questo suo best-seller. Tutte le appassionate di questo programma, dunque, non dovranno piu' vestire i panni del cosiddetto sesso forte ma potranno utilizzare la versione di **ALTER EGO** interamente dedicata alle" femminucce".

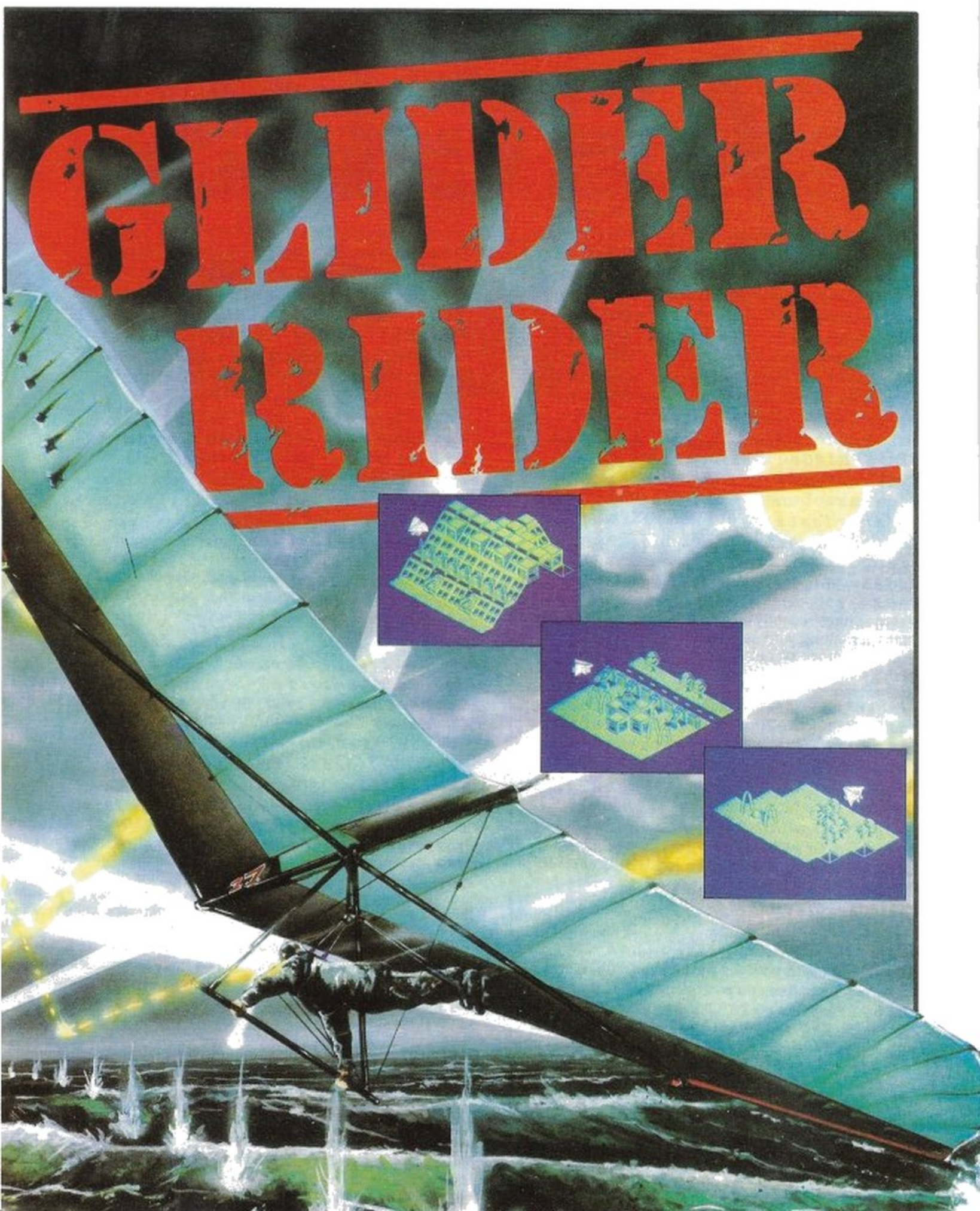
Per gli amanti delle simulazioni invece, la **SSI** ci presenta due nuove produzioni: **ROADWAR 2000** e **SHARD OF SPRING**. Si tratta di un difficoltoso conflitto post-nucleare nel primo, e di un'intricata avventura tutta Fantasy nel secondo programma. Abbiamo quindi **VIDEO VEGAS** della **BAUDVILLE SOFTWARE** per tutti gli amanti del gioco d'azzardo e un terzo annunciato episodio della saga di **HACKER** dell'Activision. E' gia' uscito anche il seguito di **ALTERNATE REALITY** della **U.S. GOLD-DATASOFT**, dal tenebroso e stimolante titolo di **THE DUNGEON**. Un nuovo episodio, dunque, di quella che e' stata annunciata come la prima trilogia di Arcade-Adventure.

Infine, ci credereste, la **PALACE SOFTWARE** ha vociferato sulla possibilita' di un futuro **CAULDRON III** (non ci erano bastati i primi due!) e pare essere prossimo alla pubblicazione il seguito di **ACE** della Britain Cascade's Games.

Per quanto riguarda le utility, le novita' sono moltissime. **THE LINGUIST**, della Gessler Educational Software, vi permette di imparare alla svelta, con l'ausilio del vostro CBM64, inglese, tedesco, spagnolo, russo e giapponese (e l'italiano ?!) realizzando utilissimi test ed esercizi. Abbiamo poi la completa linea **Activision** con **THE WRITER'S CHOICE, THE PLANNER CHOICE** e **THE FILER'S CHOICE**, dedicata a quelle che sono le utility piu' comuni e piu' usate (Word Processor, Spreadsheet e Database); interessante e' anche la pubblicazione della **Que Corporation** intitolata **Amiga Programming Guide** che, con l'ausilio di numerosi programmi supportati da disco, introduce gli utenti a **BASIC, LOGO** e **Linguaggio "C"** per **AMIGA**, e fornisce esaurienti notizie sull'**AmigaDOS** e su tutti i tipi di allacciamento e interfacciamento con videoregistratori, impianti stereofonici e altri Personal Computer.

La **Timeworks**, dal canto suo, ha dedicato al C128 la sua ultima fatica, **PARTNER 128**, che comprende un'agenda completa, un Database da ufficio, un buon Word Processor, un Label Maker, un notes per appunti, funzioni di calcolo e orologio e la possibilita' di interfacciamento, via software, con un Modem. Ancora la **Activision** ha prodotto per il C128 l'utilissima e completa "guida vivente" a questo computer, **"I AM THE C128"**. Sempre in tema di utility per il c128

Presents:

GLIDER RIDER

INFORMAZIONI TECNICHE

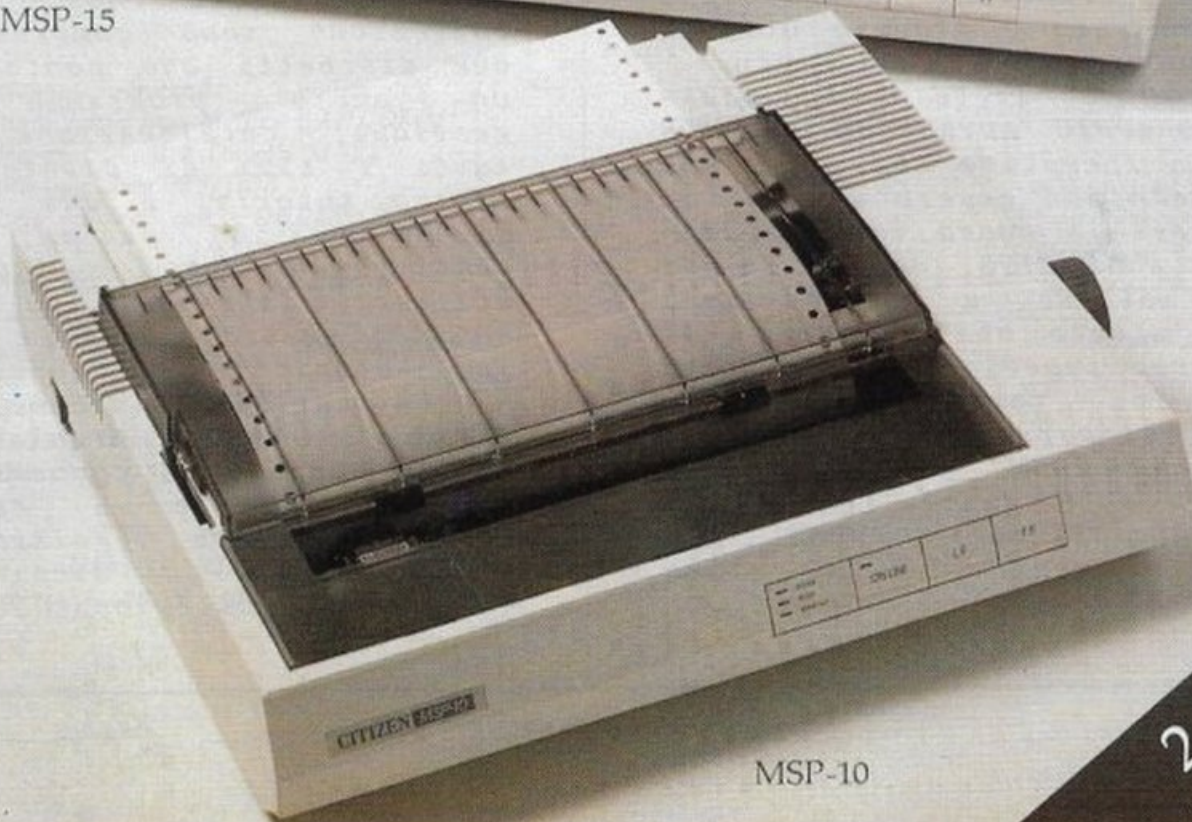
STAMPANTI A MATRICE DI PUNTI

MSP-10 ED MSP-15 160/40 cps

Veloce e Flessibile
Elegante e Facile da Usare
Ottimo Rapporto Prezzo/Prestazioni

Le stampanti di precisione a matrice di punti Citizen MSP-10 e MSP-15 sono state progettate e costruite con quell'attenzione al dettaglio che vi potete aspettare dal piu' importante costruttore mondiale di orologi.
Con lo stile necessario per poter essere inserita in ogni ambiente. Con la Flessibilita' necessaria per lavorare nel modo desiderato. Accuratamente progettata per consentire una grande semplicita' d'uso unita ad una bassa rumorosita'. E con la qualita' e l'affidabilita' che supporta una caratteristica unica in questo settore: 2 anni di garanzia totale Citizen.

Alta Velocita' di Uscita: 160 cps
Eccellente Qualita' Corrispondenza NLQ: 40 cps
Compatibilita' Totale con IBM* ed Epson**
Capacita' Totale di Stampa Grafica a Punti

MSP-15

MSP-10

2 ANNI DI GARANZI[A]

la ***ABACUS SOFTWARE*** *presenta* ***SPEEDTERM 128****, un potente programma per la gestione di un Modem,* ***TAS - 128****, elaborato Spreadsheet e* ***PERSONAL PORTFOLIO MANAGER - 128****, versione ampliata della gia' apprezzata produzione per* ***CBM64****. Degno di menzione e' anche il volume di aggiornamento e ampliamento per il famosissimo* ***GAMEMAKER ACTIVISION****, comprendente, tra l'altro, una fornitissima libreria di sprites, immagini e brani musicali.*
Stupendo e' anche ***THE TOY SHOP BRODERBUND*** *che permette di stampare le sa-gome e i componenti cartacei di numerosi giocattoli da assemblare per la gioia dei piu' piccini; analoghe sono anche le produzioni della* ***Hi Tech Expression****,* ***CardWare****,* ***PartyWare HeartWare*** *e* ***WareWithAll****, interamente dedicate alla realizzazione di manifesti, striscioni, poster, gadget di vario tipo, pupazzi e oggetti di carta e numerose altre creazioni all'insegna di un vero e proprio Origami computerizzato.*

Se poi avete apprezzato ***GRAPHIC ADVENTURE CREATOR*** *della* ***Incentive Software****, non potrete non essere ansiosi di provare la nuova versione dedicata al C128, capace quindi di mettere a disposizione dell'utente una quantita' di memoria superiore per gestire immagini e testo.*

I celeberrimi ***PRINTMASTER*** *e* ***THE NEWSROOM****, della* ***AriolaSoft****, sono stati di recente commercializzati anche per* ***IBM PC*** *mentre ne e' stata annunciata l'uscita anche in versione* ***AMIGA****.*

Infine, per tutti gli appassionati musicisti, la ***See-Thru Enterprise*** *ha prodotto una nuova tastiera musicale con annesso package di software, interfacciabile con il* ***CBM64****; si tratta di* ***FASTFINGERS****, una completa realizzazione che, alla tastiera con 4 ottave e 49 tasti, abbina uno stupendo sintetizzatore, supportato su un intero dischetto, che comprende 256 suoni differenti, 13 effetti speciali e molti menu' e schermate di help.* ***FASTFINGERS****, inoltre, permette 10 minuti in tempo reale di registrazione e una velocita' di esecuzione di ben 60 note al secondo!*

Anche per tutti gli appassionati del "pollice verde" abbiamo buone notizie: la ***Phoenix Publishing*** *ha infatti creato appositamente per loro un sofisticato e completo package denominato* ***PLANTER'S GUIDE PACK****. Nella confezione sono compresi i due dischetti che contengono un ampio programma di gestione, catalogazione per tutti i tipi di piante, un ottimo* ***tutorial*** *e una guida di oltre 500 pagine, che costituisce un valido e utilissimo approccio al mondo del giardinaggio e alla botanica in generale.*
Brutte notizie, invece, per ***PAPERCLIP*** *della* ***Ariolasoft****: questo completo e competitivo* ***WP*** *non riesce a essere commercializzato regolarmente a causa della sua dichiarata e un po' misteriosa incom-*

patibilita' con la maggior parte dei C128. I programmatori stanno comunque lavorando sodo per poter ovviare al piu' presto a questo grave inconveniente. Due buone raccolte di gestionali e di utility, invece, arrivano dalla Gemini & Centresoft Ltd.; si tratta di **OFFICE MATE** e di **OFFICE MASTER**, che comprendono numerosi programmi tra cui un ottimo **Word Processor**, un **DataBase** molto potente, un **Mailing List**, un **Home Account** e un ottimo **SpreadSheet**. Queste due compilation sono disponibili per Commodore 64/128.

COMUNICATO STAMPA

L'INFORMATICA CRESCE ALL'UMANITARIA

Dopo aver organizzato corsi di informatica di 1^livello, la Soceta' umanitaria terra' Corsi di 2^livello (in Basic) tra marzo e maggio 87'.

I corsi sono rivolti a persone che abbiano gia'frequentato un corso di 1^ livello o abbiano conoscenze personali di programmazione.

Il programma comprende:
applicazioni basic fino ai files RANDOM ;
la grafica su computer Olivetti M-24 ;
il sistema operativo MS/DOS
la gestione dei testi con WORDSTAR.

Al termine del corso sara' rilasciato un attestato di frequenza.
La quota di partecipazione e' di L.200.000

Sono aperte le iscrizioni presso la Soceta' Umanitaria -Via Daverio 7-20100 Milano. Tel.02/5461241/2/3/4

SOCETA' UMANITARIA fondazione P.M. Loria
Via Daverio 7 20100 Milano.............

CORSO DI PRIMA

ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA

PER INSEGNANTI

---

*A completamento della proposta di prima alfabetizzazione informatica per studenti, pubblicata nel numero precedente di **Commodore Time**, diamo qui di seguito un'altra "modesta proposta" per un corso introduttivo dedicato esclusivamente alla sensibilizzazione degli insegnanti.*

Chi fosse interessato ad avere informazioni e/o suggerimenti piu` dettagliati, puo` scrivere alla redazione della rivista.

CORSO INTRODUTTIVO PER INSEGNATI SU " INFORMATICA E SCUOLA MEDIA SUPERIORE"

Scopi:
1) acquisire conoscenze sulla terminologia informatica e sul funzionamento di un PC (personal computer) come prerequisito per seguire corsi piu` avanzati di formazione informatica e per comunicare con esperti.
2) imparare a usare S/W didattico su PC e a valutarne le potenzialita` didattiche e formative.

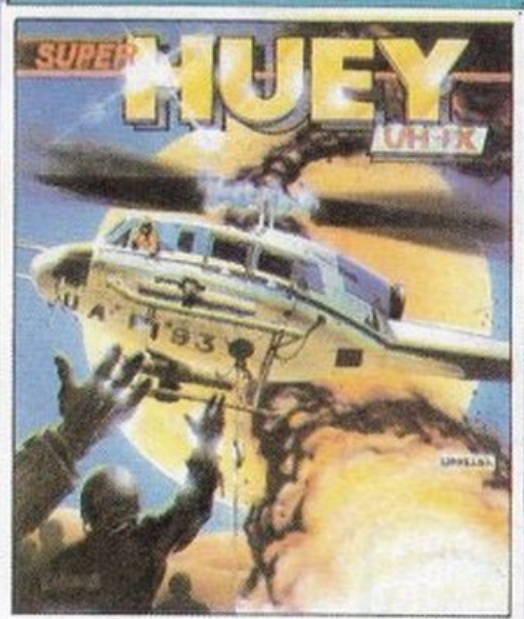
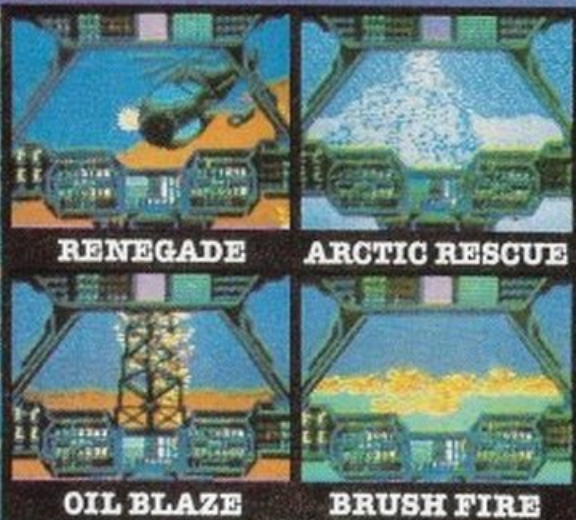
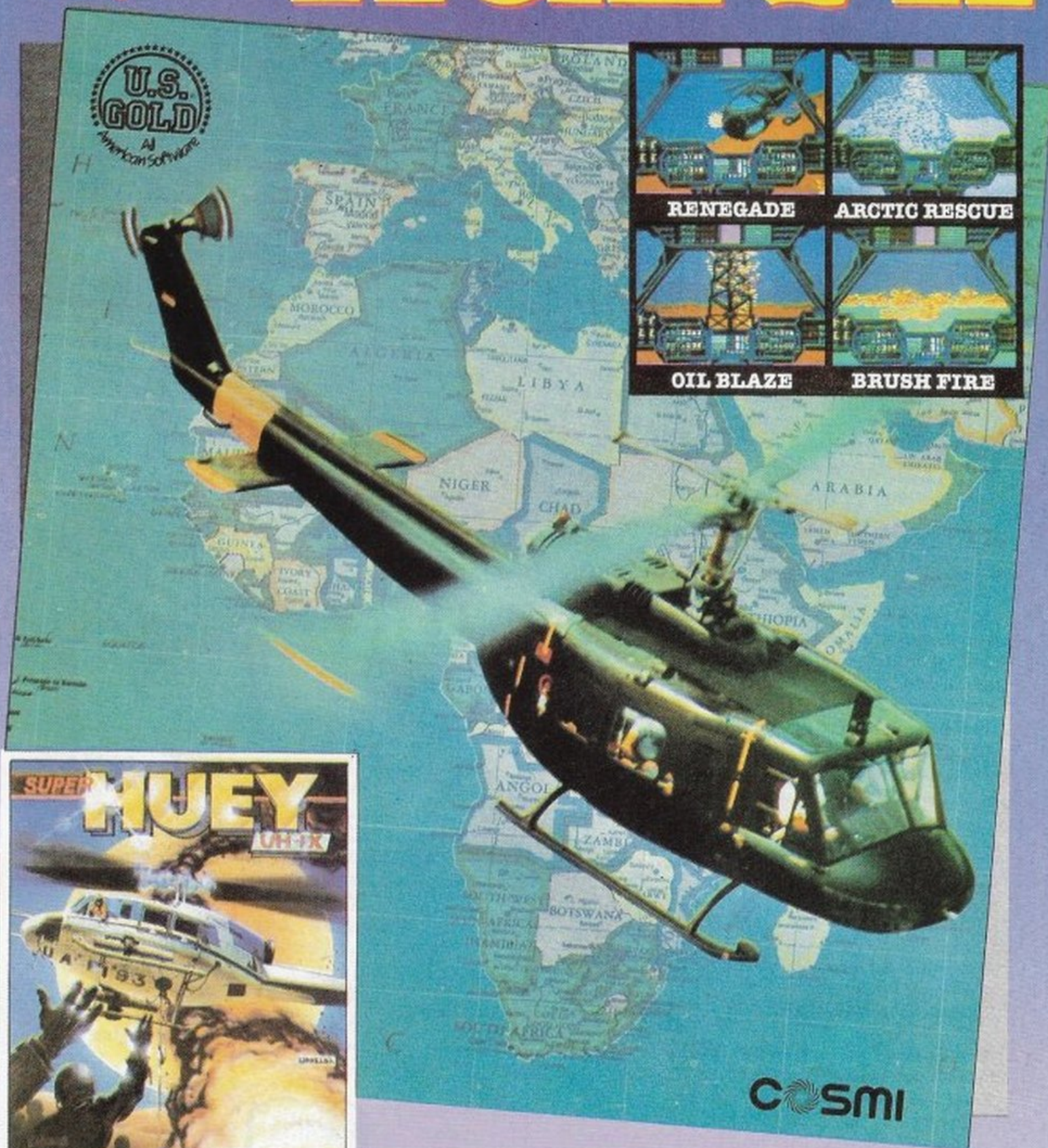
Utenti:
tutti gli insegnanti del liceo scientifico statale "G.B. Vico" di Cologno Monzese.

Durata:
24 ore complessive, suddivise in 12 incontri di 120' ciascuno, il mercoledi` dalle 14.30 alle 16.30.

Periodo:
da gennaio ad aprile 1987 (12 settimane complessive).

Docenti:
esperti in didamatica.

Contenuti:
1) Il PC: che cos'e`, come funziona, come si usa. Lezione ed esercitazioni al computer.
2) Il PC nella scuola: strategie d'uso.
3) Esame di S/W didattico specifico.
4) Esempi di impiego del PC in varie discipline.
5) La programmazione del PC: algoritmi e linguaggi di programmazione.
6) Informatica e programmazione didattica: suggerimenti e proposte.
* In linea di massima, ad ogni argomento saranno dedicati due incontri (4 ore complessive).

Costi:
1) costo orario presunto per gli esperti: 100.000 (IVA compresa), percio` in totale L. 2.400.000 (=24hx100.000).
2) materiali e strumenti (fotocopie, testi, etc.) per i corsisti: L. 400.000 complessive.
* Il costo totale del corso risulta pertanto di L. 2.300.000.

THE PRINTER BEEPER

INTRODUZIONE

Molte stampanti per computer dispongono di un segnale sonoro che congiuntamente all'accensione o al lampeggio di un led, avverte che si e' incorsi in una condizione di errore nella stampa o piu' semplicemente per indicare all'operatore che non vi e' piu' carta in macchina.

La MPS 803 dispone solo di un led per segnalare se e' accesa o spenta (luce fissa) e se e' in condizione normale o di errore (luce lampeggiante). A volte capita di dare il comando di stampa e il computer si blocca: dov'e' il problema ? Solo guardando il led di accensione della 803 e' possibile capire se e' essa ad avere qualche problema o se il difetto e' da ricercare altrove e non sempre il led e'..... a portata di vista!

Il progetto di questo mese dara' una "voce" alla piccola MPS 803: un piccolo circuito da inserire all'interno della stampante, e da essa alimentato, che ci chiamera' ogni volta che la stampante avra' bisogno di un nostro intervento.

SCHEMA ELETTRICO

Il circuito, semplice, economico e di facile realizzazione, utilizza due integrati NE555 collegati in cascata e pochi altri componenti: il primo con funzione di lettura dello stato del led e l'altro come generatore della nota acustica, direttamente collegato ad una capsula piezo o a un auricolare per cuffia.

L'oscillatore genera una nota acuta sui 3700 Hrtz, che puo' essere cambiata semplicemente variando il valore della resistenza da 27kohm e/o del condensatore da 10 nF ad essa collegata.

ELENCO COMPONENTI

Resistenze da 1/4 watt:

120k
27k
10k
3k9
10 ohm

Condensatori:

1nF
10nF
10uF - 12v elettrolitico

I.C.

*2 * NE555*

Auricolare per cuffia o cicalina piezo

MONTAGGIO

Per montare il cicalino, bisognera' realizzare prima il circuito stampato, riportato in figura in grandezza naturale.

Le dimensioni sono volutamente contenute per consentire un facile inserimento nella stampante stessa, ma non tanto ridotte da comportare una difficile realizzazione e un problematico montaggio.

I componenti polarizzati sono i due integrati e il con-

TECHNICAL ADVICES

densatore elettrolitico, che vanno inseriti esattamente come indicato in figura.

INSTALLAZIONE

Prima di inserire il circuito nella stampante e' consigliabile farne un collaudo, collegandolo ad un alimentatore (funziona perfettamente da 4,5 volt a 15 volt) o ad una pila, verificando che non vi siano cortocircuiti e che funzioni correttamente :

terminale d'ingresso a massa = cicalino in 'on'

terminale d'ingresso a + 5v = cicalino in 'off'

Superato il collaudo si puo' passare alla fase di installazione, che va sempre affrontata con la massima attenzione, non perche' sia la piu' difficile, ma perche' distrazioni o errori possono causare danni, anche gravi, all'apparecchio sul quale si sta lavorando.

Le operazioni sono poche, semplicissime e perfettamente illustrate.

Per aprire la stampante basta svitare le due viti che si trovano sotto lo spoiler copri cartuccia-nastro, e sollevare la carrozzeria della stampante facendo cerniera sulla parte posteriore. Agire delicatamente senza strappi perche' le due parti sono collegate dai fili di interconnessione fra la piastra madre e la basetta porta led & pulsante "paper advance".

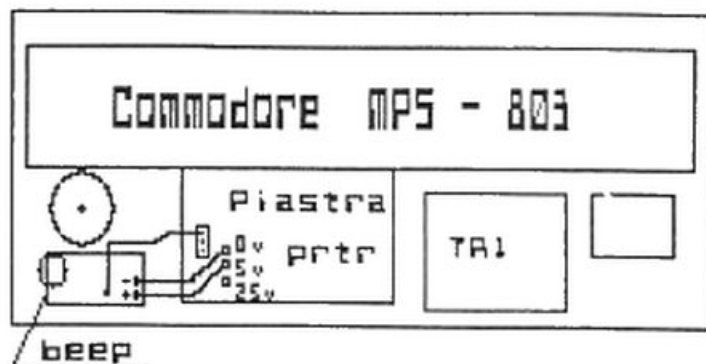
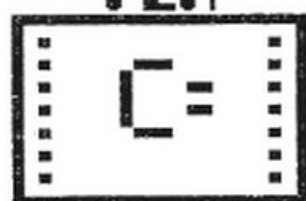
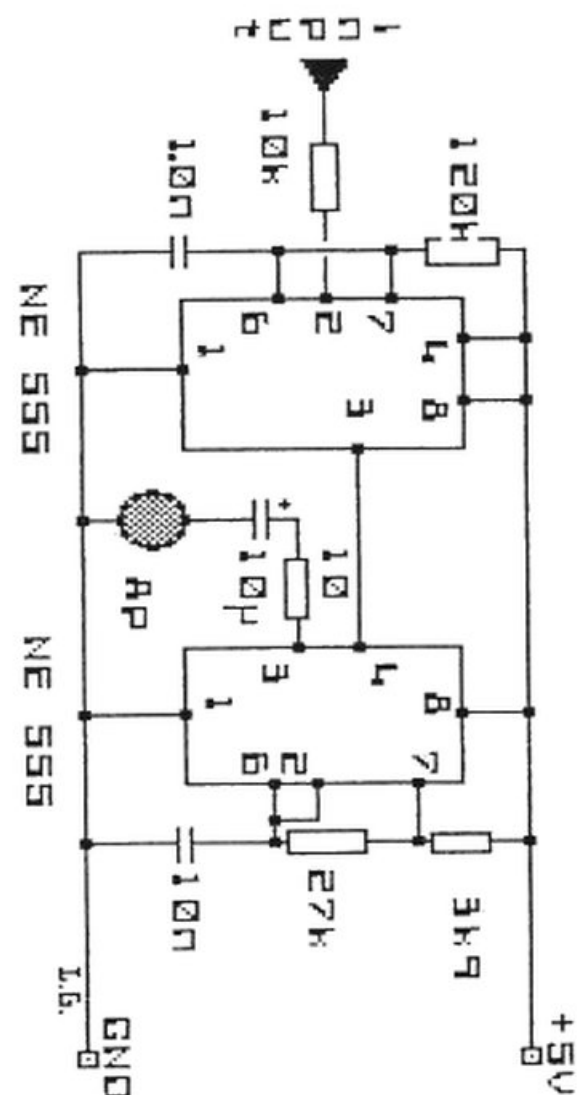
Con due spezzoni di filo collegare la massa e il positivo del circuito ai punti contrassegnati sulla piastra della stampante con 0 volt e 5 volt, prestando attenzione a non connettersi su quello a 24 volt.

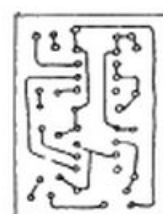
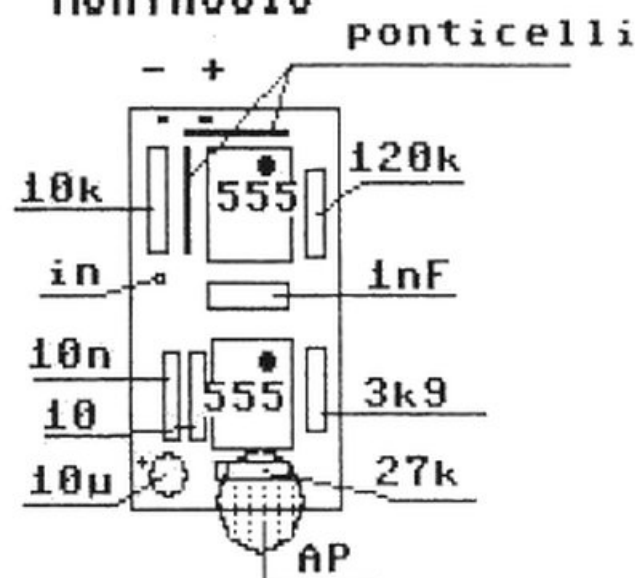
Il terzo ed ultimo collegamento lo faremo fra l'input e il primo terminale in alto del connettore di cui si parlava prima (vedi illustrazione). Per evitare di saldare su questi impiegare del filo unipolare ripiegato a U nella sua parte terminale e infilato a forza nel connettore stesso.

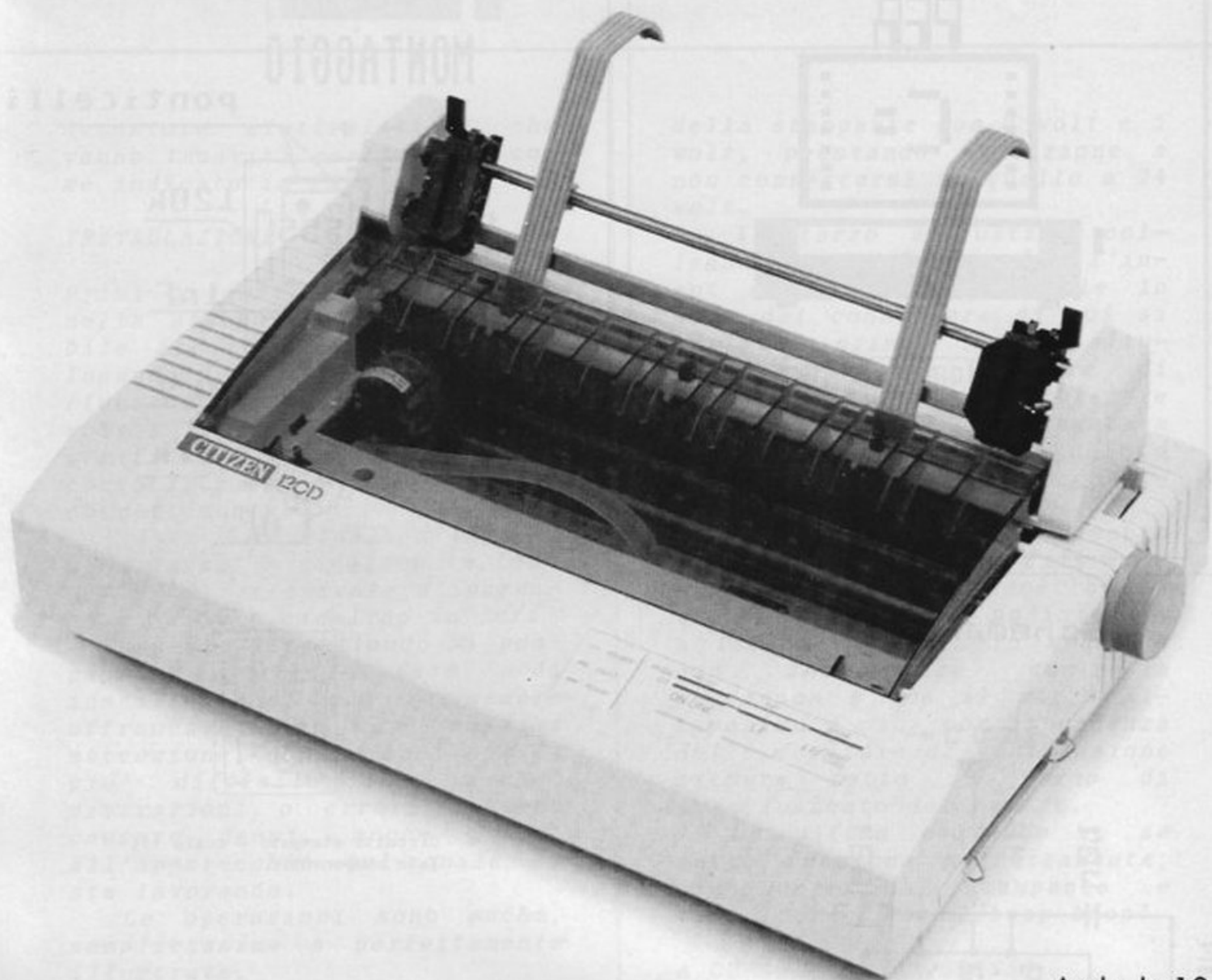
Il circuito sara' mantenuto in sede dagli stessi fili (che avremo scelto di diametro non troppo sottile) e posizionato a faccia in giu' in modo da non interferire con la meccanica e con il micro altoparlante in corrispondenza delle feritoie di ventilazione situate sotto il perno di trascinamento del nastro.

Un ultimo collaudo e, se tutto funziona perfettamente, richiudere la stampante e ...... orecchio al beep beep!

A CURA DI LUIGI GRASSI

INSTALLAZIONE

TECHNICAL ADVICES

Schema elettrico

Circuito stampato - scala 1:1
lato componenti

Stampante MPS - 803

COMPUTER & RADIOAMATORI

COMPUTER E RADIOAMATORI

Dopo aver scritto su questa stessa rivista di trasmissioni radiotelegrafiche (rtty), penso sia il caso di approfondire il discorso riguardante i modem utilizzati in questo tipo di comunicazioni via radio.

Le operazioni di trasmissione avvengono codificando il segnale corrispondente ai due stati logici possibili con il computer ovvero 0 ed 1, in due frequenze audio.

In Europa il valore di questi due toni e' di 1275hz per il mark e 1445hz per lo space, chiamati anche toni bassi (in USA 2125/2295 o toni alti).

La differenza fra i due toni (shift) e' di 170hz per i radioamatori mentre per gli altri servizi vengono utilizzati anche shift di frequenza diversi.

Ora e' chiaro che quando si accende un apparecchio radio si ricevono una infinita' di suoni o rumori diversi (qrm,qrn) e quindi dovremo avere a disposizione un modem capace di riconoscere i due toni che ci interessano, eliminando o almeno attenuando tutto cio' che non e' parte della comunicazione.

Un esempio molto stupido ma comprensibilissimo per chiarire il concetto e' quello di suonare, con un qualsiasi strumento musicale, le sette note del pentagramma.

Chi ascolta sentira' tutte le note, ma di queste, ne ricordera', se cosi' si puo' dire, solo due.

Questo perche' ognuna delle sette note equivale a una frequenza audio e l'ascoltatore che, nel nostro caso e' il modem, con degli speciali circuiti interni chiamati filtri passa banda, riconoscera' solo la frequenza per cui e' stato impostato.

Quindi con due filtri passa banda vengono riconosciute le due frequenze che ci interessano e che corrispondono al mark e allo space che il modem comunichera' al computer sotto forma di uno 0 oppure 1.

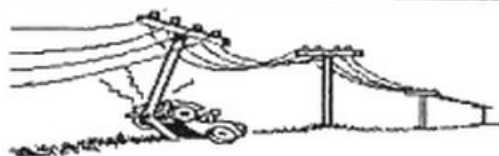
Piu' il filtro passa banda sara' curato in fase di progettazione maggiori saranno i risultati ottenuti.

Lo stesso discorso vale anche per la telegrafia dove il tono da riconoscere e'di 800hz e percio', per avere buoni risultati, occorre anche per questa frequenza un filtro passa banda adeguato.

Di solito quando si pubblicizza un modem si dice che puo' fare di tutto : rtty, cw, amtor, packet radio e magari anche pagare le tasse al posto nostro.

Puo' darsi che sia vero pero', se cosi' fosse, ci troveremmo di fronte a due casi.

Primo - Il costruttore ha racchiuso nella sua creatura tutto quanto serve per il corretto riconoscimento dei toni usati, e quindi filtri per ognuna delle frequenze che il modem dovra' riconoscere e, per la trasmissione, un generatore di toni preciso ed affidabile.

Secondo - Il costruttore prende in giro gli eventuali acquirenti propinando un aggeggio che riceve si' di

tutto, ma di questo tutto non sa poi cosa farsene al punto di trasformare i vari rumori in scritte senza senso sul nostro monitor e inviando in trasmissione dei toni simili a gorgheggi che faranno impazzire i corrispondenti.

A questo punto come regoletta oltre alla serieta' del costruttore e' meglio pretendere una prova pratica, almeno in ricezione, ricordando che e' molto facile ricevere le agenzie di stampa o i servizi commerciali data la potenza che questi usano in trasmissione, mentre le trasmissioni fra radioamatori, sia in rtty e soprattutto in telegrafia potranno dare un'idea meno ambigua della bonta' di un modem.

Come ho scritto prima i toni utilizzati per i vari tipi di trasmissione via modem non sono sempre gli stessi.

Il rtty 1275 in Europa, 2125 per gli USA, corrispondono al mark.Lo space sara' diverso a seconda dello shift usato (mark+shift=space).

In telegrafia 800hz. In packet radio per le vhf e frequenze superiori 1200/2200. Si puo' notare lo shift di 1000hz per una velocita' di 1200 baud. In onde corte la velocita' sara' di 300 baud con toni ancora diversi.

Ora non mi resta che illustrarvi il modem che utilizzo normalmente. Il fatto che vi parli del mio modem non vuol certo dire che sia il migliore in assoluto.

Inoltre non ho avuto modo di provarne molti e quindi sono interessato anche ad eventuali proposte di prova da parte di Costruttori o Rivenditori.

Veniamo al modem CM-300 della Elettronica ZGP di Varese, casa fondata nel 1979 (l'ho saputo dopo), per la progettazione e produzione di modem per telecomunicazioni di livello amatoriale.

Il titolare della ditta e' un radioamatore di vecchia data e quindi conosce a fondo anche i problemi visti dalla parte dell'utente di questi prodotti.

Questo modello racchiude nelle sue dimensioni di 200x80x240mm quasi tutto quello che serve per potersi definire un modem super.

E' possibile la comunicazione in rtty, amtor, cw, ascii, packet radio e, a seconda degli standard, con toni alti e bassi, shift fisso di 170hz per radioamatori oppure variabile fra 160 e 900hz per tutti gli altri servizi ricevibili.

Decodifica doppia am/fm : la posizione am e' adatta alla normale attivita' in codice baudot, amtor e morse, per velocita' fino a 150 baud.

In questa condizione il sistema presenta la massima selettivita' possibile. Nella posizione fm viene utilizzato un discriminatore ad aggancio di fase, piu' indicato per le alte velocita' del packet radio. In fm il sistema e' predisposto per i toni bassi.

La sintonia dei segnali ricevuti e' facilitata da un tubo a raggi catodici che visualizza sotto forma di ellissi il mark e lo space.

Nel momento in cui queste ellissi sono perpendicolari

tra loro (come il segno +) la stazione e' correttamente centrata.

Esiste anche la versione con sintonia a led con caratteristiche del tutto identiche, che permette un buon risparmio sull'acquisto.

I tasti sul pannello frontale selezionano lo shift fisso, inserendo anche un ulteriore filtro, oppure variabile; la ricezione telegrafica con filtro a 800hz e tutto quanto serve in modo comodissimo.

I collegamenti dal modem al computer (user port) sono : massa, ricezione, trasmissione, commutazione rx/tx.

Dal modem alla radio sono invece solo due. Uno andra' collegato alla presa microfonica del trasmettitore e l'altro alla presa cuffia o altoparlante esterno per la ricezione.

Sul pannello posteriore vi sono anche la presa per la trasmissione fsk, da utilizzare con gli apparati predisposti per questo tipo di trasmissione e la presa per il collegamento di un oscilloscopio esterno (nel modello senza tubo di sintonia)

Chiaramente e' possibile effettuare i collegamenti per la sola ricezione senza pregiudicare il funzionamento del tutto.

Veniamo ora alle dolenti note. Dobbiamo effettuare i collegamenti alla User Port ma non sappiamo su quali piedini attaccarci, tranne che per la massa, desumibile dal manuale.

Dunque sappiamo quale e' la massa e allora procediamo con il primo collegamento che e' anche l'unico che non sara' influenzato dal software utilizzato.

Per gli altri invece sara' il programma a stabilire quale sara' il piedino di input, quello di out ecc., per cui bisognerebbe sapere a priori dove collegare questi benedetti quattro fili rimasti.

Due dei programmi che vanno per la maggiore sono il Com-in e l'Mba-tor entrambi per il Commodore 64/128 e per questi vi posso aiutare io.

Com-in

a = massa
c = trasmissione
h = ricezione
e = commutazione ric/trasm.

Mba-tor

a = massa
f = trasmissione
j = ricezione
e = commutazione ric/trasm.
h = trasm. cw

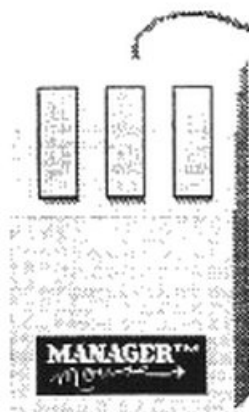
Per i collegamenti al modem non ci dovrebbero essere problemi poiche' nel manuale d'uso e' chiaramente spiegato a cosa serve ciascuna presa. Di conseguenza collegheremo la massa computer con la massa modem, il Ptt computer col Ptt modem e cosi' via.

Sconsiglio vivamente di effettuare i collegamenti a modem a computer accesi, anche se devo confessare che, utilizzando programmi sconosciuti, dopo aver collegato radio e modem, ho collegato la massa del computer e con il filo della ricezione sono andato alla ricerca del corrispondente sulla user Port. Non sempre ho raggiunto il risul-

tato sperato, ma non ho mai bruciato niente. Attenzione pero', perche' non tutti abbiamo gli stessi santi in paradiso.

Per finire pubblico una tabella con tutti i comandi disponibili con il Com-in e, mentre vi sbizzarrite nelle prove, ho il tempo di pensare a cosa scrivere prossimamente.

Ciao da IK2GXX
Angelo Riccomini

TUTTO QUELLO CHE VORRESTE SAPERE !

Tasti Funzione

F1 Switch utente
F2 inserzione linea
F3 Modo SSTV
F4 Cancellazione linea
F5 Bypass buffer 12 K (direct)
F6 Velocita' 1500 baud
F7 Passaggio TX/RX
F8 Fine trasmissione con CW ID

Tasti CTRL (#)

#O Apertura file su disco o cass.
#Z Trasmissione lenta (delay)
#G Trasmissione parola per parola
#W Andata a capo automatica in TX
#A WRU attivo (alert mode)
#L Attivazione MAILBOX (listen)
#P Attivazione stampante
#U Ritorno a lettere (unshift)
#S Idle sincronizz. in TX
#B Trasmissione programmi BASIC
#0 Polarita' normale
#9 Polarita' reverse

Messaggi standard

#F THE QUICK BROWN FOX ...
#Y RYRYRYRYRYRY ...
#V VVV VVV VVV DE nominativo
#C Nominativo
#K CQ CQ CQ DE nominativo
#D DE nominativo
#I CW ID FOLLOW + nominativo CW
#H TIME IS hh: mm UTC
#J Inserimento buffer n... in TX

Tasti COMMODORE (*)

*A Modo ASCII
*B Modo BAUDOT (RTTY)
*C Modo CW (Morse)
*D Visualizza sul monitor buffer n.
*E Inserimento ora GMT
*F Selezione frequenze AFSK
*G Caricamento file da disco o cass.
*I Directory disco
*J Taratura filtri in ricezione
*K Modo KEYER (trasmiss. con paddle)
*L Caricamento buffers (disco o cass.)
*M Ricezione a scorrimento (magnify)
*N Generazione random CW (pratica)
*P Ricezione a pagina intera
*Q Ritorna in BASIC
*R Copia RX nel buffer 12 K TX
*S Salva i buffers su disco o cassetta
*W Composizione buffers da tastiera
*X Lettura canale errore disk drive
*Y Trasmissione punti in CW
*U Trasmissione linee CW
*Z Programma utente in L.M.

Altri comandi

SHIFT RETURN Ignora i RETURN in RX
FRECCIA SIN Cambio velocita'
SHIFT + e - Aggiustatura velocita'
CLR Cancellaz. buffer 12 K
HOME Ritorno curs. TX da capo
* Lira Ripetizione da capo
* + Cod. controllo stampante
* - Simbolo CW ID
FRECCIA ALTO Ritorno in RX autom.
SHIFT BARRA Ignora gli spazi seguenti

IBM® & *AMIGA*

Compatible

MICROLINE
292/293

vendita presso:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE
Tel.02/6706006-6706440

STAMPANTE A COLORI OKI MICROLINE 293

CARATTERISTICHE TECNICHE

Metodo di stampa	ad impatto a matrice di punti
Testina	18 aghi
Velocita' di stampa	200 cps in modo utility 100 cps in modo NLQ 50 cps in modo enfatizzato 50 cps in grassetto
Tecnica di stampa	bidirezionale ottimizzata
Velocita' in tabulazione	200 cps
Interlinea	1/6, 1/8, n/72, n/216, n/288 pollici
Velocita' interlinea 6 linee per pollice	100 ms
Velocita' minima di trascinamento	2.0 pollici/secondo
Caratteristiche di stampa con matrice carattere a 10 CPI	9 x 9 in modo utility 17 x 17 in modo NLQ
Dimensioni dei caratteri	5, 6, 8.5, 10, 12, 17.1, CPI
Caratteri per linea	136 a 10 CPI 163 a 12 CPI 233 a 17.1 CPI
Set di caratteri	IBM Set 1 IBM Set 2 Zero barrato ASCII o senza barra Zero ASCII Inglese, Tedesco, Francese, Svedese Danese, Norvegese, Olandese, Italiano, Francese Canadese, Spagnolo
Grafica Bit image	60 x 72 DPI Singola densita' 120 x 72 DPI Doppia densita' 240 x 72 DPI Quadrupla densita'
Buffer di stampa	18 Kbytes
Alimentazione carta	Foglio singolo e modulo continuo originale + 3 copie
Durata nastro inchiostrato	da 3 a 5 milioni di caratteri
Interfacce	Parallela Centronics RS 232-C RS 422

Your Microline prints in fine, elite, or pica.

Utility mode
Near Letter Quality

DOUBLE WIDTH Normal printing

DOUBLE HEIGHT Normal printing

DOUBLE WIDTH AND HEIGHT

*Start italics...*Stop italics

Enhanced printing
Emphasized printing

Superscripts: Microline™
Subscripts: H_2O

This code <u>starts underlining
and this code</u> stops it

ASCII characters : 0 # $ [\ ] ^ { }
French characters: 0 # £ ° ç § ^ é è

International character set

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
ASCII (Ø)	#	&	@	#	Ø	[	\	]	^	_	`	{	¦	}	~
ASCII (0)	#	&	0	#	0	[	\	]	^	_	`	{	¦	}	~
BRITISH	£	&	0	#	0	[	\	]	^	_	`	{	¦	}	~
GERMAN	#	&	0	§	0	Ä	Ö	Ü	^	_	`	ä	ö	ü	ß
FRENCH	£	$	0	à	0	°	ç	§	^	_	`	é	ù	è	¨
SWEDISH	#	&	0	É	0	Ä	Ö	Å	Ü	_	é	ä	ö	å	ü
DANISH	#	&	0	#	0	Æ	Ø	Å	Ü	_	`	æ	ø	å	ü
NORWEGIAN	#	&	0	#	0	Æ	Ø	Å	^	_	`	æ	ø	å	~
DUTCH	£	&	0	#	0	[	Ü	]	^	_	`	{	ü	}	~
ITALIAN	£	&	0	§	0	°	ç	é	^	_	ù	à	ò	è	ì
FR/CA	Ù	$	0	à	â	ä	ç	ê	î	ï	ô	é	ù	è	û
SPANISH	!	&	0	¡	0	Ñ	ñ	¿	Ü	_	á	é	í	ó	ú

SOFTWARE DICTIONARY

La descrizione di un programma,specialmente per programmi di qualita', e' molto importante per un utente di computer.

Ebbene ,periodicamente, questa rubrica trattera' dei programmi che saranno ritenuti piu' interessanti riportandone le caratteristiche fondmentali.

Verranno presi in considerazione programmi appartenenti a diverse categorie: gestionali, utility, grafica, games, strategia simulazione , adventures ecc.ecc....

Per ogni categoria verranno descritti alcuni programmi e, per ciascuno di essi, verra' innanzitutto riportato il titolo e la casa produttrice per facilitare, ovviamente l'acquisto del programma a chi ne fosse interessato.

Inoltre verra' indicata la configurazione necessaria per potere utilizzare il programma (drive, registratore, stampante, monitor, joystick, pad, penna ottica ecc.ecc......) affinche' l' eventuale acquirente non si ritrovi con sgradite sorprese solo dopo l'acquisto.

Infine, come si e' detto, verranno riportati i risultati ottenuti da esperti durante la prova pratica dei vari programmi.

Questo e' tutto: BUONA LETTURA !!

games
GUALTIERI

ADVENTURES
SAVITRI RICCARDI

GRAPHIC & Music
SCHIAVON CESARE

STRATEGIES
EMMEPI'

Didactics
AL KUWARIZMI '86

in collaborazione con la DOMUS HARDWARE & SOFTWARE SRL (MILANO)

APPLE IIe
COMMODORE 64
AMIGA
IBM PC/r
IBM PC
COMMODORE 64C
ATARI ST
COMMODORE 128
APPLE IIc

UNA PER TUTTI !

OKIMATE

per informazioni e vendita:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE SRL
Milano Tel.02/6705774–6706384

games

SANXION

* *

Thalamus

* *

Disco/Nastro

Anche se il nome THALAMUS potrebbe sembrare strano o addirittura ridicolo per una Software House nascente, vi posso garantire che il suo primo prodotto non lo e' affatto, riuscendo ad imporsi sui numerosi programmi di altre collaudate e gia' note case produttrici.

SANXION e' infatti uno stupendo Shoot'em up che, prendendo un piccolo spunto dai recenti URIDIUM e WARHAWK, sviluppa un tipo di gioco davvero mozzafiato, tutto azione e velocita', superando in giocabilita'e originalita'le due sopracitate produzioni della Hewson e della Firebird.

Utilizzando un particolare sistema di realizzazione grafica, questo gioco vi pone al comando di un velocissimo velivolo da combattimento, lanciato, senza possibilita' di ritorno, verso una corposa flotta di veicoli alieni, da distruggere ed eliminare dal terreno di gioco.

Non state a pensarci su troppo; e' completamente inutile tentare di inquadrare i mezzi extraterrestri in questa o quella categoria, l'importante e' sparare come dei forsennati e cercare di pilotare il vostro caccia con la massima precisione e bravura, per evitare di scontrarvi con gli alieni, serrati in minacciose formazioni.

Lo schermo e' diviso in due settori orizzontali; i due terzi inferiori sono occupati dalla realizzazione laterale del terreno di gioco e di tutti i velivoli in esso presenti, mentre il terzo superiore permette un'ottima vista dall'alto che, in concomitanza con l'osservazione laterale, permette di intuire l'esatta

conformazione tridimensionale dello scenario di battaglia.

Cio' si rivela molto utile, oltreche' molto originale, in quanto permette al giocatore di maturare la necessaria conoscenza delle modalita' di movimento del proprio velivolo, evitandogli dannose "capocciate" contro i rilievi del terreno che si sta sorvolando.

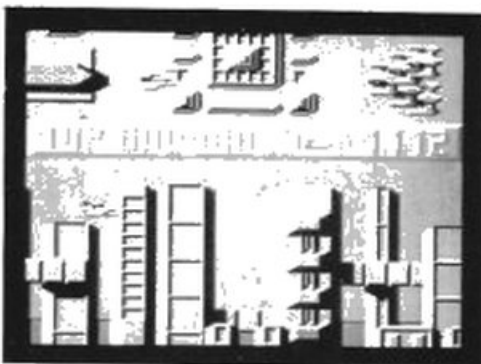
Le ondate di nemici si susseguono, sempre piu' agguerrite e minacciose, alternandosi con fasi di gioco BONUS, in cui dovrete cercare di abbattere il maggior numero di strani oggetti sferici volanti, sollevati dalla preoccupazione di essere colpiti, in quanto nelle fasi BONUS gli alieni non sono in grado di esplodere nessun colpo, offrendovi un vero e proprio tiro al bersaglio.

Gli schermi di gioco, organizzati da uno stupendo e impeccabile meccanismo di scrolling orizzontale sono davvero moltissimi ed in grado di rapire l'attenzione del giocatore, senza mai ripetersi e offrendo continuamente nuove sfide e nuove insidie in una coinvolgente competizione.

La musica, dal canto suo, caratterizza con uno stupendo tocco di originalita' questo SANXION, regalando, come sottofondo alla molteplicita' degli straordinari effetti speciali del gioco, le indimenticabili note del "Giulietta e Romeo" di Prokofiev, magistralmente interpretate e sintetizzate da Rob Hubbard.

Anche l'aspetto grafico inerente alla rappresentazione di tutti gli elementi del gioco, eccelle in perfezione e originalita' sfidando, dichiaratamente, la tanto osannata grafica da bar.

Insomma, pare proprio che con SANXION gli amanti degli shoot'em up con grafica mozzafiato e tanto simili agli "adorati" arcade, troveranno pane per i loro denti.

Un buon gioco davvero, che, nonostante una certa ripetitivita' del tema, riesce a gratificare di una nuova e fragrante giovinezza l'intramontabile soggetto dello "spara e fuggi": SANXION non deve mancarvi.

games

TRAP

* *

Alligata

* *

Disco/Nastro

O.K ragazzi. Un altro giro, un altro regalo e ... un altro divertentissimo shoot'em up e forse qualcosa di piu`.

Sto parlando di uno degli ultimissimi videogame firmati Alligata, nota software house che, dopo un recente rimpasto fra i suoi piu' fidati game designer e collaboratori, ha iniziato a "sfornare" veri e propri capolavori.

TRAP e' uno di questi e riesce a catturare il giocatore dall'inizio alla fine di ogni partita, divertendolo con ben 3 differenti tipi di gioco che vengono a formare un tutt'uno molto apprezzabile.

Si tratta infatti di comandare una sofisticata (chi avrebbe mai pensato il contrario?!) navetta da combattimento stellare, contrastando le ormai classiche miriadi di invasori alieni, pronti a spazzarci via dal terreno di gioco, al nostro minimo sbaglio.

Ogni fase (3 in totale) dell'intero conflitto mette a dura prova le vostre qualita' di smanettoni indefessi del joystick, rischiando di martoriare letteralmente i vostri "pollicioni da shoot'em up"!

Prendendo un grosso spunto dal celeberrimo arcade Xevious, la prima parte di TRAP vede la vostra navetta sorvolare un infido percorso di guerra, dove a colpi di laser (peraltro potentissimo sul vostro caccia), bisogna distruggere ogni installazione nemica e vedersela con pattuglie volanti di aggressori alieni.

Codesti "amiconi" del vostro CBM64 hanno pero' lanciato contro di voi molte mine fluttuanti che, in particolare, dovrete evitare o distruggere, prima di vedervela faccia a faccia con il nemico.

Se, dunque, la prima fase di gioco richiede molta abilita' nello schivare ed eliminare gli ordigni volanti, la seconda non e' da meno, richiedendovi una colossale perizia e un'esperienza (tipica dei lettori di Commodore Time!) nel combattimento aereo contro ben tre tipi di insidie.

Vi sono infatti numerosi caccia alieni, insidiose meteore e scariche laser provenienti da ognidove, su tutto il terreno di gioco.

A complicare ulteriormente le cose, poi, vi sono alcune pattuglie cosiddette "forze di sorveglianza" aliene che renderanno ancora piu' esigue le vostre probabilita' di sopravvivenza.

Dopo aver sorvolato l'intera "valle di Zarkab" e aver raggiunto tutti interi una delle prime cittadelle aliene, il combattimento vi vedra' appiedati e raminghi, attra-

games

verso le postazioni nemiche, un po' come l'ormai celeberrimo eroe di Commando.

Dando dunque prova delle vostre capacita' di incursore armato, dovrete cancellare dalla faccia del pianeta ogni installazione nemica, raccogliendo, durante il percorso, delle preziose tessere che vi permetteranno, a battaglia terminata, di acquistare un caccia ancora piu' potente, per lanciarvi in nuove sfide e nuove avventure.

Pensate che vi basti?! Be', giusto per fugare ogni vostro dubbio,vi diro'che la grafica di TRAP non ha davvero nulla da invidiare a quella di un qualsiasi arcade, eccellendo per raffinatezza, incisivita' e realismo.

Per sopportare poi l'infinita e incredibile varieta' di suoni ed effetti speciali, realizzati nella colonna sonora di questo gioco, credo proprio che vi converra' abbassare il volume del vostro televisore, pena uno "shock da combattimento aereo" ai danni dei vicini di casa!!!

Non c'e' che dire, TRAP e' un ottimo gioco, dedicato a tutti gli infuocati sostenitori del genere "spara e fuggi" e che non potra' non divertire e distrarre anche gli amanti di un genere di videogame piu' rilevante.

Grazie all'ottimo lavoro svolto dall'Alligata dunque, TRAP riesce a conservare un pizzico di originalita', rispetto a molti programmi di questo genere, meritandosi uno dei primi posti tra i videogiochi delle ultime generazioni.

Non perdetevelo!!

games

MIKIE

** **

Imagine

** **

Disco/Nastro

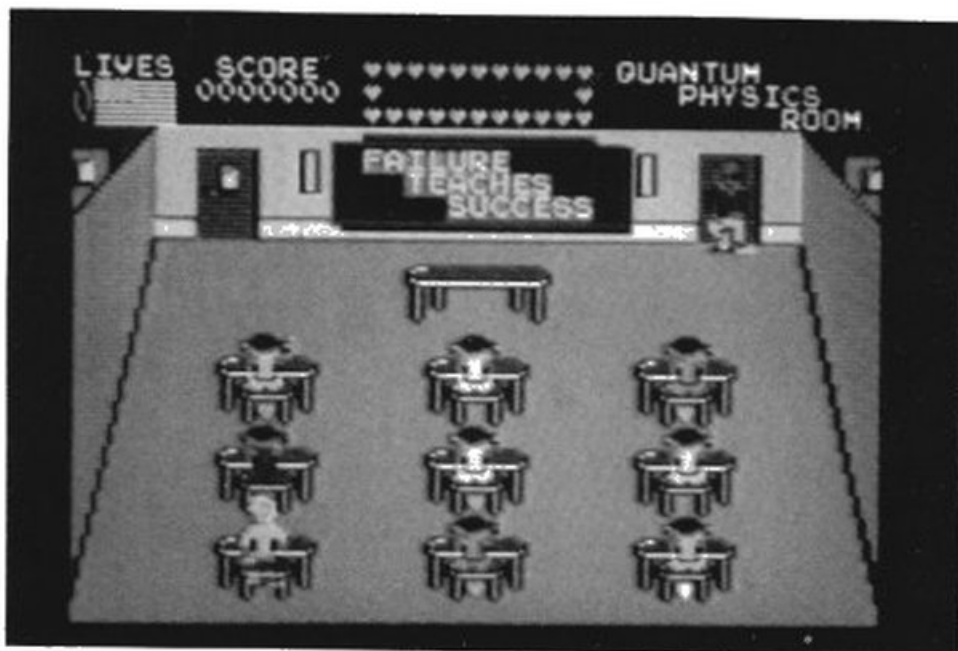
Nell'ultima produzione targata Konami/Imagine vi trovate ad impersonificare Mikie, un simpatico e scapicollato ragazzino, considerato, letteralmente, il rubacuori di turno nel liceo che frequenta.

Egli, infatti, si aggira per tutto l'edificio scolastico con il solo scopo di collezionare un certo numero di luminescenti cuoricini che verranno a formare il messaggio d'amore destinato alla sua "bella".

Questo romantico "farfallone" non e' altro che un ottimo e simpaticissimo pretesto per introdurre e sviluppare un tipo di gioco molto divertente anche se non spiccatamente originale.

Si tratta infatti, in sostanza, di visitare tutti i numerosi schermi di questo videogame, raccogliendo gli sfavillanti cuoricini (che potrebbero benissimo essere i lingotti d'oro di un Pitfall) e confrontarsi con temibili avversari quali: bidelli inferociti, professori infuriati, imprevedibili cuochi e, quel che e' peggio, ragazzine innamorate pazze di Mikie, sempre a caccia di uno dei suoi baci.

Purtuttavia, nonostante queste notevoli similitudini con molti suoi predecessori, Mikie risulta un videogame bello da vedere e da giocare, ricco di attrattiva, intrigante quel tanto che basta e, soprattutto, tanto impegnativo e complesso da poter nascondere all'attenzione del giocatore, la ripetitivita' di un tema sempre attuale ma gia' sfruttato.

Si parte dallo schermo piu' facile, quello in cui Mikie deve raccogliere tutti i cuoricini nascosti

games

sotto i banchi delle sue compagne di classe, rincorso da un professore inferocito che non riesce ad avere l'attenzione della scolaresca a causa del nostro rubacuori.

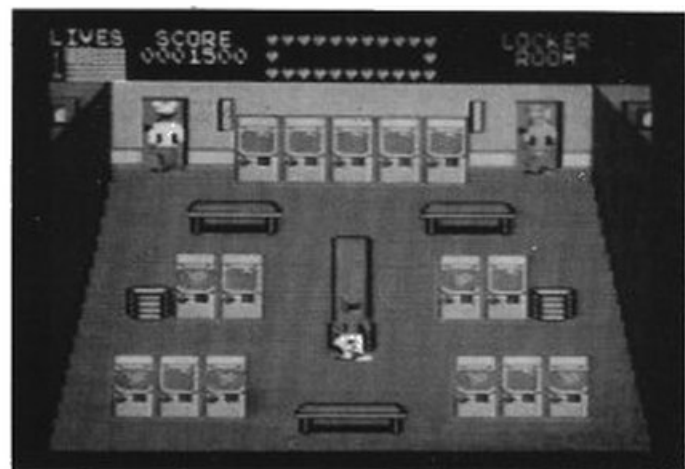
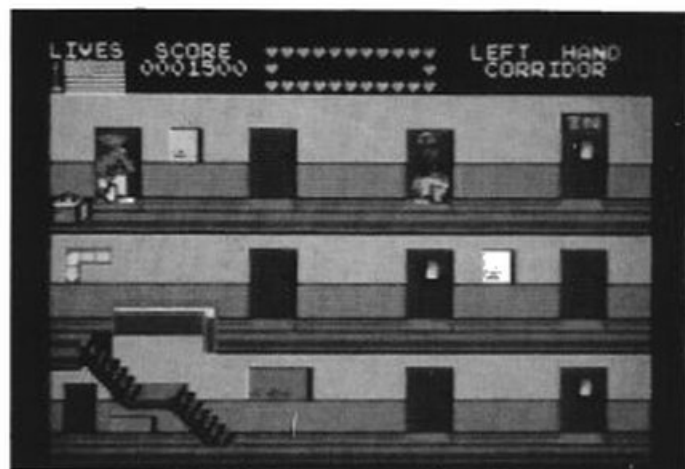
Si continua poi, attraverso i corridoi del liceo, il ripostiglio, la mensa e la palestra, fino al cortile, dove Mikie potra' finalmente consegnare alla sua amata il romantico messaggio d'amore.

Per contrastare i vostri nemici disponete di efficaci quanto preziosi palloni di basket e "galletti amburghesi" da lancio, capaci di bloccare l'avanzata di tutta la pericolosa "fauna" scolastica, il cui benche' minimo contatto fisico con Mikie, risulterebbe, fatale a quest'ultimo.

La grafica, degna erede delle ottime recenti produzioni Imagine, e la simpaticissima colonna sonora (HARD DAY'S NIGHT dei 4 baronetti di Liverpool) supportando egregiamente questo programma, che attualmente, sta ancora furoreggiando in sala giochi.

Quale sara' il misterioso e romantico messaggio che Mikie sta preparando per la sua beneamata compagna di classe ?!

Sono certo che per scoprirlo dovrete penare non poco e passare ore e ore di spensierato divertimento davanti al vostro computer, dimenticando, magari, i libri di scuola in un cassetto e cercando di prendervi la tanto desiderata rivincita verso gli odiati professori, prendendone a "pallonate" e a "gallettate" in faccia i sosia computerizzati!

Buon videogame, dunque, questo Mikie, per chi vuole distrarsi e spendere qualche ora di spensierato passatempo con l'ormai onnipresente "amico cibernetico".

games

BMX SIMULATOR

** **

Code Master

** **

Disco/Nastro

Sul mercato sono da tempo presenti numerosi videogames ispirati ad uno degli sport piu' amati e seguiti dalle nuove generazioni.

Quando, chi sta scrivendo, era un po' piu' giovane (non molti anni fa!), una semplice bicicletta, magari con qualche cromatura particolare, poteva costituire il coronamento di molti sogni di bambino, ma oggi i ragazzini degli anni '80 non la pensano di certo cosi'.

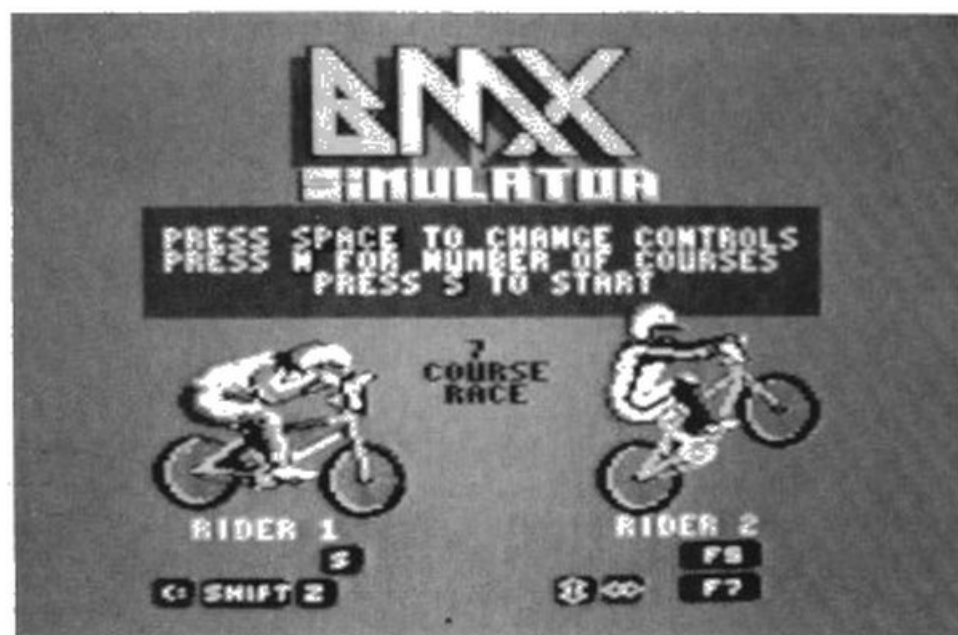
La loro prima "due ruote", infatti, deve essere in tutto e per tutto simile ad una vera moto da cross, con mille rifiniture e un'infinita' di accessori appariscenti e multicolori.

Ed e' proprio cosi' che la Code Masters ha voluto realizzare le biciclette miniaturizzate che compaiono nella sua piu' recente produzione, BMX SIMULATOR appunto.

In questo interessante videogioco si puo` sfidare un avversario umano o il vecchio e caro CBM64, in una gara di velocita', su numerosi percorsi accidentati, manovrando una agile e scattante BMX da veri assi del manubrio.

Per tutti i lettori dal "pedale facile" diro' subito che in BMX SIMULATOR e'stata davvero ricreata, con dovizia di particolari, tutta l'infuocata atmosfera di una sfida tra campioni, evitando di trascurare anche il piu' piccolo dettaglio.

Abbiamo infatti ben 7 differenti circuiti con tre livelli di difficolta' ognuno, per un totale di 21 incredibili piste.

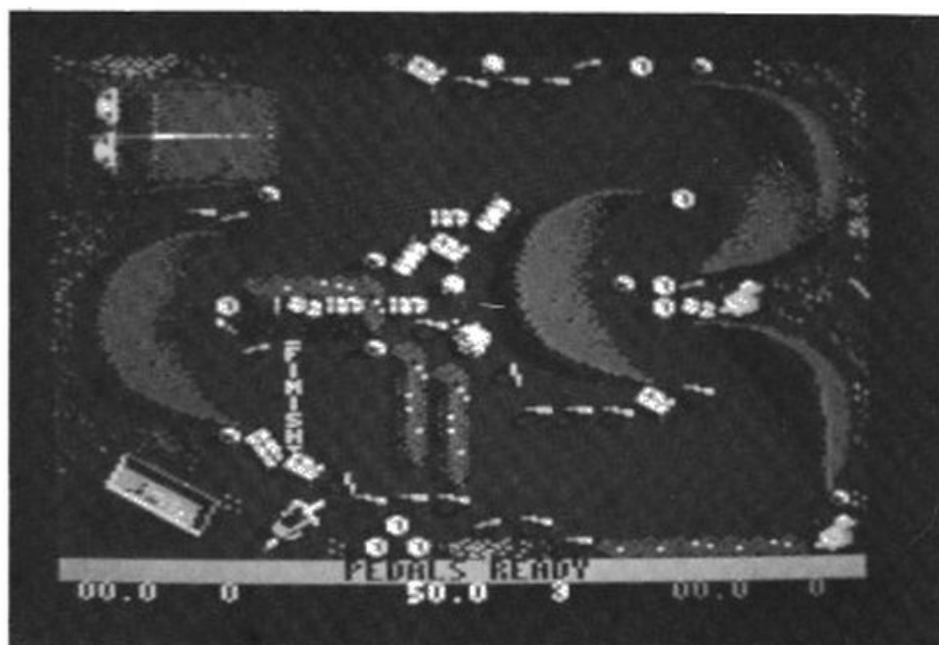
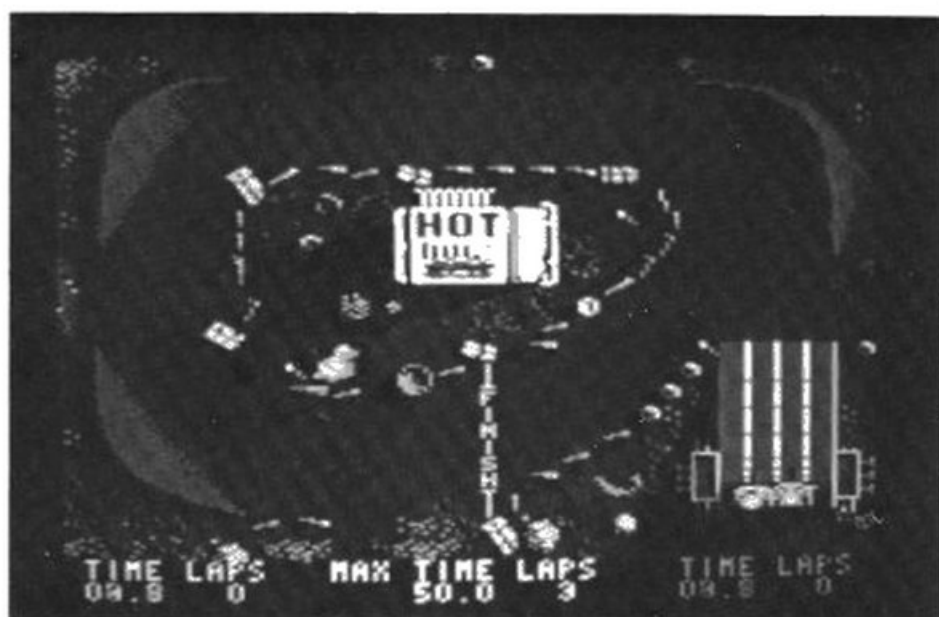
Questi tracciati, realizzati egregiamente da una visione aerea tridimensionale, sono irti di pericoli, ostacoli e difficolta', tutte

games

tratte direttamente da un classico scenario BMX.

Ci sono infatti curve paraboliche, terrapieni, pozzanghere insidiose e tratti paludosi, detriti d'ogni genere, sparsi un po' ovunque, rampe, discese, e mille altre insidie, tanto amate dagli assi di questa disciplina sportiva.

Non mancano, inoltre, i classici copertoni e pneumatici a delimitare il percorso di gara e a dare un ulteriore nota di colore e di realismo a questo gioco.

Si puo' dunque selezionare, con la sbarra spaziatrice, il tipo di competizione (cioe' il nostro avversario) e scegliere la difficolta' del primo dei 7 percorsi di gara, utilizzando il tasto N.

Quindi, ci si trova a pedalare furiosamente (tenendo premuto il tasto di fuoco del joystick), obbligati a effettuare tre giri di ogni percorso, nel tempo limite di 50 secondi, al fine

di ottenere la qualificazione per la gara successiva

A questo punto e'importante ricordare che, dal terzo percorso in poi, i 50 secondi a disposizione diventeranno 45 e poi 40 e cosi' via, contemporaneamente a un crescendo di difficolta' nelle gare.

Tutte le volte che si cade, urtando un ostacolo o uscendo fuori pista, si perdono secondi preziosi, regalando, com'e' ovvio, un grosso vantaggio all'avversario.

A questo proposito, ricordate che giocare contro il computer puo' rivelarsi molto frustante e, perche' no, noioso, in quanto il corridore controllato dal CBM64 non sbaglia mai, non cade mai, e, qualora lo urtiate, gli unici a finire con la faccia nel fango sarete voi, e, inoltre, ha il brutto vizio di fermarsi proprio al centro della linea d'arrivo, una volta terminati i 3 giri, bloccandovi, spesso, una buona manovra.

Per imparare a scoprire tutti i segreti di questo gioco, potreste anche controllare, rivedere e studiare tutti i vostri errori, commessi durante una gara .

Grazie infatti all'opzione REPLAY (al termine di ogni corsa), e' possibile rivedere, anche al rallentatore, l'intera competizione, osservando attentamente i caotici capitomboli del corridore umano, nel tentativo di scoprirne i punti deboli e le imprecisioni.

Bisogna dunque riconoscere che la Code Masters ha fatto un ottimo lavoro, realizzando con molta originalita'e perizia un gioco che, dal titolo gia' sentito, sembrava destinato a scomparire fra le decine di programmi analoghi, gia' presenti sul mercato.

Invece, l'unico prodotto che riesce a tenere alto il nome delle competizioni BMX, anche nell'ambiente del software per computer, e' proprio questo programma della Code Masters; assi delle BMX di tutta Italia unitevi, quindi, e, balzati in sella alla vostra scattante due ruote, correte a procurarvi questo ottimo videogame.
Che vinca il migliore!

games

ALLEYKAT

* *

Hewson

* *

Disco/Nastro

Ecco il tanto atteso e chiacchierato seguito dell'ormai mitico URIDIUM di Andrew Braybook.

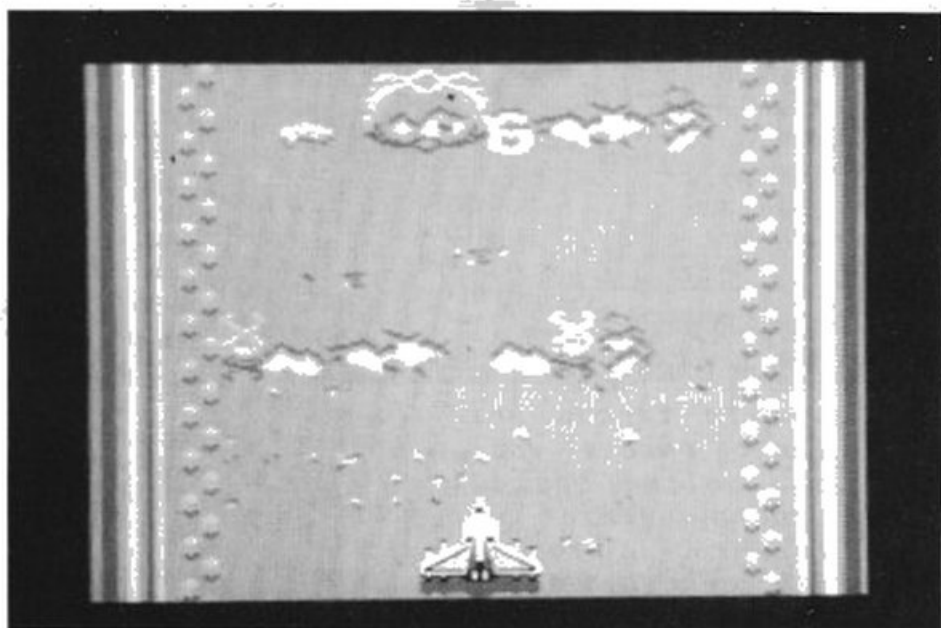
Appena uscito in Inghilterra e nel resto d'Europa, Alleykat si e' immediatamente piazzato nei primi posti delle classifiche di vendita, diventando un beniamino di molti videogiocatori.

Alleykat e' dunque giunto anche nel nostro paese, pronto a elettrizzare ed entusiasmare tutti gli appassionati italiani.

Vi trovate su un pianeta sconosciuto, ricreato appositamente per voi dalla Hewson, dove state per intraprendere un difficile e impegnativo corso di pilotaggio al fine di maturare una invidiabile perizia nel pilotare il vostro caccia supersonico, molto simile al "Manta" di Uridium. E' dunque in previsione di altri futuri agguerriti scontri con le famose 15 astronavi, che vi siete recati presso questa scuola di volo per cimentarvi in varie discipline.

Per diventare un asso delle "competizioni Alleykat", infatti, dovete superare egregiamente tutte le prove, prospettate dai differenti tipi di paesaggio che dovrete visitare, a bordo del vostro aereo, e ritornare "tutti interi" da queste spedizioni.

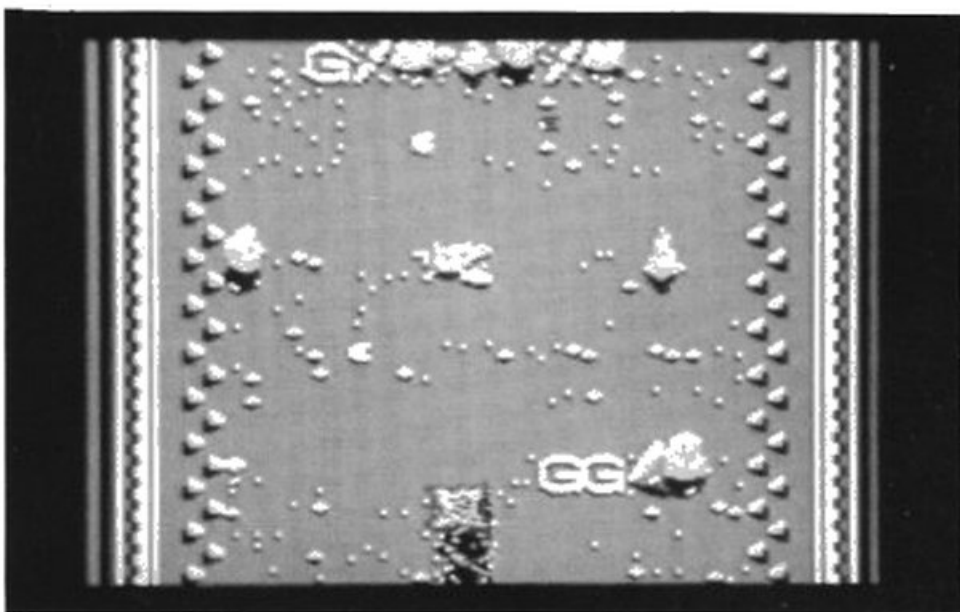
L'originalita' di Alleykat, dunque, sta nel fatto che, nell'ambito dello stesso videogame, sono contenuti molti giochi diversi, tutti supportati da una veste grafica davvero eccezionale.

Selezionando, infatti, il tipo di competizione, potrete ritrovarvi lanciati a velocita' pazzesche, in una sfida contro il tempo, oppure, pronti a combattere e distruggere

games

pattuglie di insidiosissimi aerei-bersaglio, o ancora, decisi a tentare una prova di resistenza durante la quale, ogni tipo di ostacolo tentera' di bloccare la furiosa e spericolata avanzata del vostro caccia spaziale.

Abbiamo quindi 5 tipi di gioco: ENDURANCE (prova di resistenza), DEMOLITION (una corsa pazza in cui si deve distruggere ogni ostacolo a colpi di Laser, SPEED TRIALS (prova di velocita'), DODGEM (una caccia spietata con gli aerei - bersaglio) e, infine, RANDOM GAME (un po' un misto dei 4 giochi precedenti).

Ad ogni modo, quello che conta davvero in ognuno di questi diversi percorsi di allenamento, e' la semplice e pura velocita' con cui dovrete manovrare e condurre il vostro mezzo supersonico.

Guai, quindi, al giocatore sprovveduto che, lasciandosi distrarre dalla molteplicita' multicolore dei paesaggi, si dimentichera' del proprio caccia, rischiando cosi' di andarsi a sfracellare contro la dura roccia del corpo celeste alieno.

Sotto determinati aspetti, ALLEYKAT sembra molto simile a 1942 della Elite anche se, in quest'ultimo videogioco, puo' sembrare una tranquilla "scampagnata" per gli infuocati orizzonti della seconda guerra mondiale, al confronto delle spettacolari e furibonde corse mozzafiato che vivrete in prima persona, ai comandi del vostro ALLEYKAT.

Nella regione di Arbovis, ad esempio, dove puo' aver luogo un gioco di Demolizione, numerose sono le difficolta`, tra le quali un'intricatissima foresta che dovrete radere al suolo con i Laser pena dolorose capocciate contro quercie secolari !

Nelle numerose aree del pianeta in cui si svolgono gli addestramenti vi sono diverse condizioni di gravita' simulata e

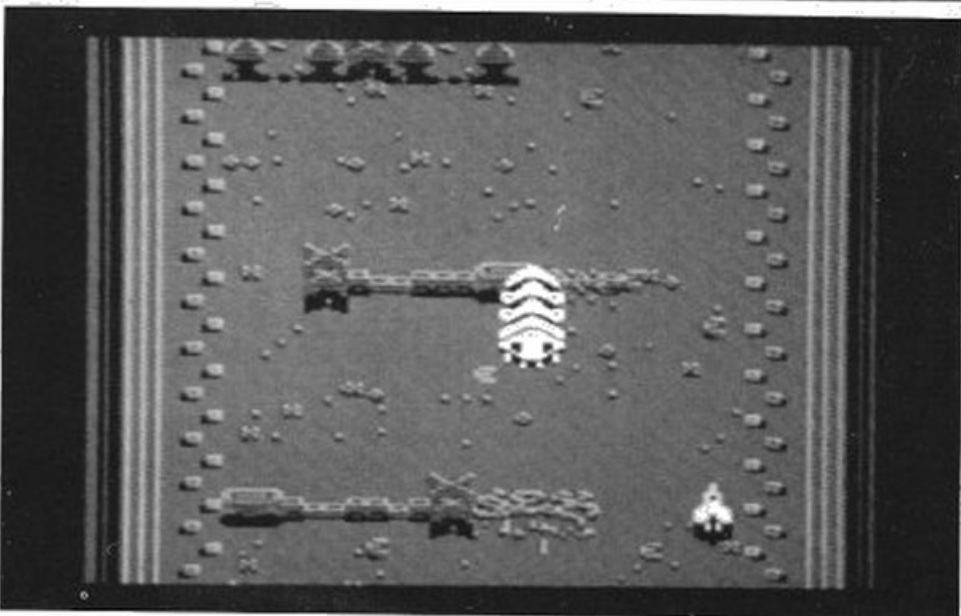
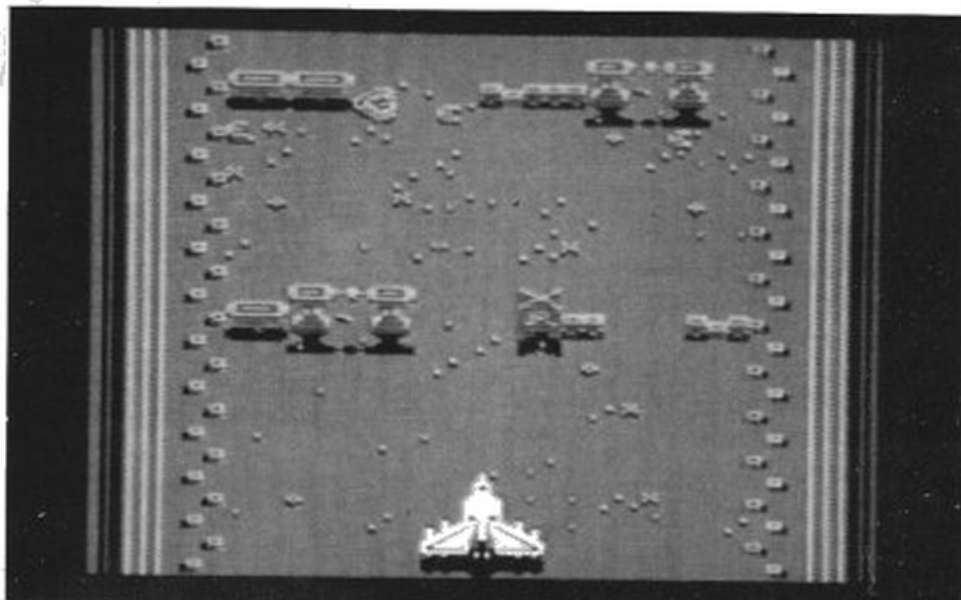
differenti caratteristiche atmosferiche e geomorfologiche che daranno del filo da torcere anche al piu' impavido dei piloti.

Non commettete l'errore di sottovalutare nemmeno minimamente ALLEYKAT rispetto a URIDIUM. Sono infatti pressoche' certo che, se riuscirete vittoriosi in tutte le prove di abilita' proposte in ALLEYKAT, la prossima partita a URIDIUM vi sembrera ' facile come bere un bicchiere d'acqua, ormai avvezzi come sarete alle incredibili difficolta' di questa ultima produzione di Andrew Braybook.

La grafica molto precisa, netta e sconvolgente, si avvicina moltissimo a quella di Arcade famosi come TIGER HELL e XEVIOUS, anche se, a volte, l'uniformita' di molti paesaggi non e' molto d'aiuto al giocatore, per riconoscere e identificare i vari tipi di ostacoli nelle immediate vicinanze del velivolo.

Effetti speciali "da film" e musica mozzafiato, sono le altre indubbie, originalissime peculiarita' di uno stupendo shoot'em up che credo soddisfera' gran parte degli adepti di questo genere di videogioco.

Un "seguito", dunque, questo ALLEYKAT, che, trasportando il giocatore in una girandola di emozioni, velocita' e competizione, soddisfa, gratifica e coinvolge moltissimo, dimostrandosi un degno erede dei successi ottenuti dal suo predecessore, URIDIUM

Per la Hewson e A. Braybook: 10 e lode !

PAPERBOY

** **

Elite

** **

Disco/Nastro

Dopo averlo tanto atteso, finalmente anche in Italia e' arrivato questo bellissimo videogame che tanto ha divertito nelle sale giochi di tutto il mondo. Basti pensare che la ELITE ha dovuto penare non poco per poter acquistare i diritti di PAPERBOY dalla casa madre Atari, riuscendo, infine, ad aggiudicarsi l'esclusiva di questo originale programma.

Niente piu' astronavi o mostri alieni, dunque, ma un simpatico e un po' scavezzacollo ragazzino che, inforcata la sua fantastica bicicletta BMX, deve consegnare il giornale del mattino in un intero quartiere, per ben sette giorni alla settimana. Dato che nella zona residenziale che egli si trovera' ad attraversare sussistono molti pericoli e insidie, il lavoro di postino certo gli arrechera' non pochi guai.

Innanzitutto e' basilare la vostra perizia e la vostra bravura nel riconoscere le abitazioni degli abbonati al giornale e nel recapitare quest'ultimo esattamente fuori della porta di questi;inoltre, dovete badare a non calpestare, rovinare o, nella malaugurata ipotesi, distruggere, alcuna proprieta' dell'abbonato evitando cosi' la minaccia delle sue terribili ire. Al contrario, una volta individuate le case dei non abbonati, dovrete lanciare il quotidiano nella maniera piu' disordinata e imprecisa possibile al fine di provocare e arrecare quanti piu' danni potrete a vasi di fiori, aiuole, vetrate, e cancelletti.

Buffo vero ? Non posso garantirvi, pero', che altrettanto divertente sara' il vostro

compito, in quanto dovrete imparare molto bene a manovrare la vostra BMX, pena colossali e incontrollati disastri che potrebbero convincere il vostro datore di lavoro a licenziarvi piuttosto rudemente.

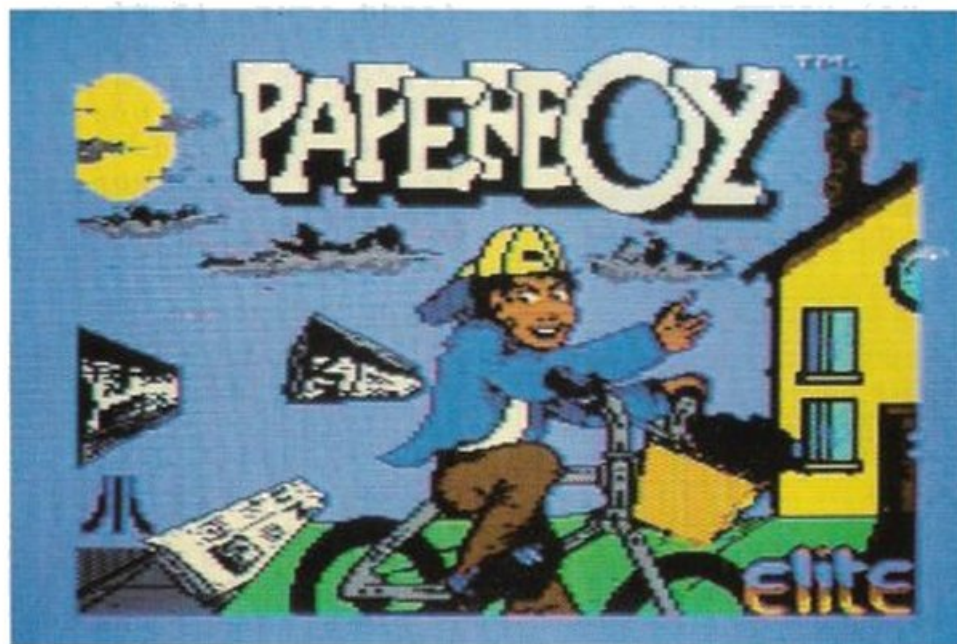
Per ogni percorso, ce ne sono tre a seconda della difficolta', dovrete attraversare ben 12 schermi nei quali, oltre a effettuare un lavoro di riconoscimento delle abitazioni, dovrete vedervela con alcuni abitanti del luogo (decisamente poco socievoli), per poter consegnare il vostro giornale.

Abbiamo infatti dei tenaci e antipaticissimi cagnetti che tenteranno di ostacolarvi, dei pestiferi ragazzini che, controllando automobiline radiocomandate, vi potranno causare spettacolari capitomboli, pazzi guidatori di go-kart (indovinate cosa potrebbero farvi?!), indiavolati ballerini di breakdance, le cui contorsioni non vi gioverebbero di certo, un becchino cattivissimo e perfino un'intera banda di Hell's Angels, i classici teppisti americani con tanto di luccicanti e rombanti motociclette.

Ma non e' finita; sul percorso varie insidie attendono le ignare gomme della vostra BMX : vi sono interruzioni con lavori in corso, spericolati automobilisti, cancelletti di recinzione, aiuole coltivate e fiorite e mille altri pericoli che dovrete imparare a identificare ed evitare, pena la perdita di una delle tre vite a disposizione.

Imparare a guidare correttamente la vostra bicicletta non e' cosa da poco; bisogna, infatti, saper dosare le pedalate, evitando di raggiungere velocita' troppo elevate che potrebbero impacciare e complicare notevolmente il lancio dei giornali.

Se si va troppo veloci, risulta pressoche' impossibile poter col-

pire cio' che si vuole, lanciando i quotidiani nelle direzioni piu' impensate.

Per quanto riguarda i suggerimenti, bisogna distinguere le differenti tecniche di gioco da applicare nei confronti degli abbonati e dei non abbonati.

Per i primi, vi consiglio di recapitare il giornale direttamente sul loro zerbino, evitando di calpestare loro le aiuole e di rompere le vetrate delle finestre.

I giornali possono essere consegnati anche indirizzando i vostri lanci verso le cassette della posta.

Per quanto riguarda i non abbonati, sara' necessario combinare un vero e proprio putiferio nelle loro proprieta' ad ogni vostro passaggio, evitando, inoltre, di attardarvi troppo in quelle aree di gioco, onde evitare le ire degli abitanti.

Per riconoscere le case dei due tipi di inquilini, vi sara' d'aiuto la mappa dove, all'inizio di ogni fase di gioco, le case degli abbonati sono evidenziate.

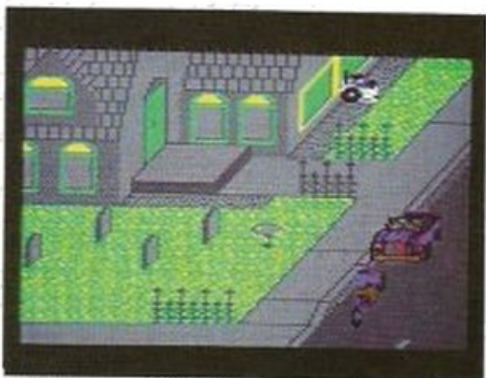
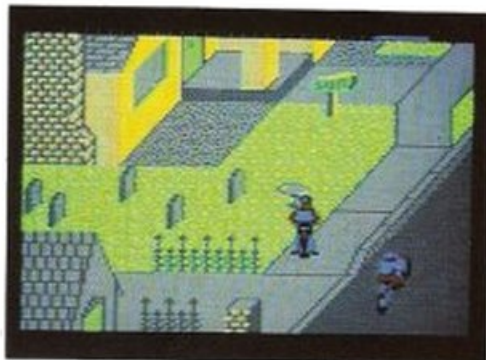
Al termine di ogni percorso, sarete mandati dal vostro capo, presso un centro di addestramento per postini, dove, su di un percorso appositamente preparato, potrete allenarvi e collezionare punti bonus.

PAPERBOY, grazie all'estrema originalita' del fratello maggiore arcade, si impone fra i videogame di recente produzione, regalandoci un divertimento davvero irrinunciabile e degno di essere targato Atari/Elite.

La grafica, anche se non curata come quella della versione da bar, puo' benissimo reggere il confronto con gli attuali Warhawk e Mikie, sposando una colonna sonora tutta arcade e davvero spumeggiante.

L'unica pecca di PAPERBOY e' il fatto di non poter dimagrire (parlo a tutti i videogiocatori troppo sedentari e, percio', un po' grassottelli!), pedalando in continuazione con la vostra velocissima BMX.

Che dite, non importa poi molto ?! Benissimo, rimandate la vostra oretta quotidiana di palestra e caricate sul vostro CBM64 PAPERBOY .

Di sicuro vi attende una colossale sudata a colpi di joystick! Siete pronti ?!

games

DRUIDS

☆ ☆

Firebird

☆ ☆

Disco/Nastro

Ragazzi, reggetevi forte! E' da tempo che non si vedeva un gioco cosi' bello e interessante da giocare; spolverate la bacchetta magica e, naturalmente, il vostro joystick e preparatevi a vivere un'emozionantissima e fantastica avventura.

L'ultimo Druido rimasto sulla terra (voi, ovviamente) e' alla prese con una difficilissima opera di magia nera che, se egli riuscira' a portarla a termine, potra' sventare la minaccia dell'avvento del male, rappresentato da quattro orribili e terrificanti demoni. Costoro, sotto le mentite e tenebrose spoglie di altrettanti teschi, formano una mistica catena che da' loro un immenso e malvagio potere che minaccia l'intero genere umano.

Dunque voi, nei panni del meditabondo ed errante stregone, dovrete perlustrare ogni volta l'intero terreno di gioco alla ricerca, fra le altre cose, di uno speciale "incantesimo del CAOS" capace di annientare ed eliminare uno dei suddetti teschi. Fatto questo, la vostra ricerca continuera' fintantoche' non avrete racimolato incantesimi a sufficienza per distruggere le quattro teste di morto o non avrete esaurito la riserva di energia del Druido che, stremato, verra' sopraffatto dalle forze del male.

Ad ostacolare il cammino del nostro mago, vi sono numerose demoniache creature, parto dell'infinita e tremebonda malvagita' dei quattro teschi: abbiamo infatti demoni, goblin, spiritelli, scheletri, pipistrelli e molte altre creature d'inferno per le quali il Druido

DRUIDS

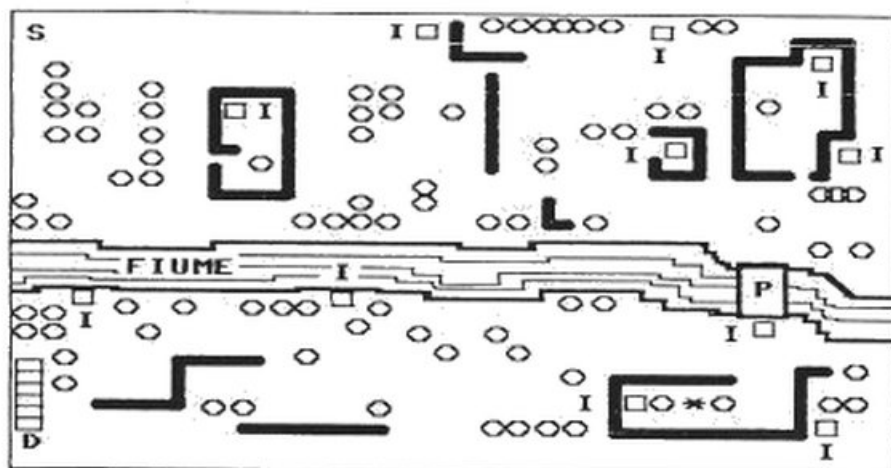
S= Punto d'inizio
D= Accesso al secondo livello
P= Ponte
I= Incantesimi
*= Pentacolo energetico
⬭ = Alberi

---

dovra' formulare l'esatto sortilegio capace di distruggerli. Per impadronirsi di queste preziose magie, bisogna esplorare l'intero percorso di gioco ed esaminare il contenuto di numerosi forzieri in esso disseminati. Inoltre, come tocco di notevole originalita`, e' possibile giocare a DRUIDS in collaborazione con un altro giocatore; quest'ultimo, infatti, puo' amministrare con un secondo joystick i movimenti di un potente e temibile essere, il classico Golem che, evocato da uno dei sortilegi del Druido, sara' in grado di difenderlo dai nemici, sino all'esaurimento delle forze. Anche un singolo giocatore puo' avvalersi di questa guardia del corpo, manovrandone i movimenti con il tasto Commodore che permette la scelta di tre modalita` di utilizzo del Golem. Abbiamo infatti il comando WAIT (attesa), FOLLOW (segue i movimenti del Druido) e SEND (manda il Golem nella direzione di marcia del mago, precedendolo).

Il Golem, purtroppo, non e' invincibile e, ogni volta che viene a contatto con una creatura nemica, la distrugge ma perde un po' di energia, l'esaurimento della quale lo portera' a una repentina scomparsa.

Ora, nonostante la presenza del Golem risulti abbastanza di impaccio per il singolo giocatore, questo nostro amico si rivela pressoche' indispensabile ogniqualvolta il nostro Druido si trovi a dover affrontare uno dei quattro teschi per distruggerlo. Questi "simpatici" ossibuchi,infatti, hanno un alito pestifero (che diavolo avranno poi mangiato ? Forse ROM avariate ?), capace di stendere anche il piu' forte dei Druidi. Dato quindi che in DRUIDS non esistono maschere antigas, la presenza di un Golem in posizione strategica riuscira a di-

games

strarre l'attenzione del teschio, permettendo al mago di formulare "l'incantesimo del CAOS" senza paura di rimanere asfissiato dalle esalazioni mefitiche dell'ossuto nemico.
L'intero gioco continua per molti schermi assumendo via via una chiara connotazione Arcade/Avventura e gratificando di nuove sfide e originalissimi scenari l'ormai affascinato giocatore.

La grafica e gli effetti speciali di DRUIDS fanno di una trama di per se` stessa originale e avvincente un vero best-seller, destinato a svettare in cima alle classifiche dei videogiochi piu' venduti e prossimo a incontrare larghi consensi anche fra le platee dei videogamers di tutta Italia.

DRUIDS e' un gioco affascinante, mai ripetitivo, che ci porta una ventata di aria nuova nel rutilante e fantasmagorico mondo dei videogames. Complimenti FIREBIRD, continuate cosi'!!

games

THAI BOXING

** **

ANCO

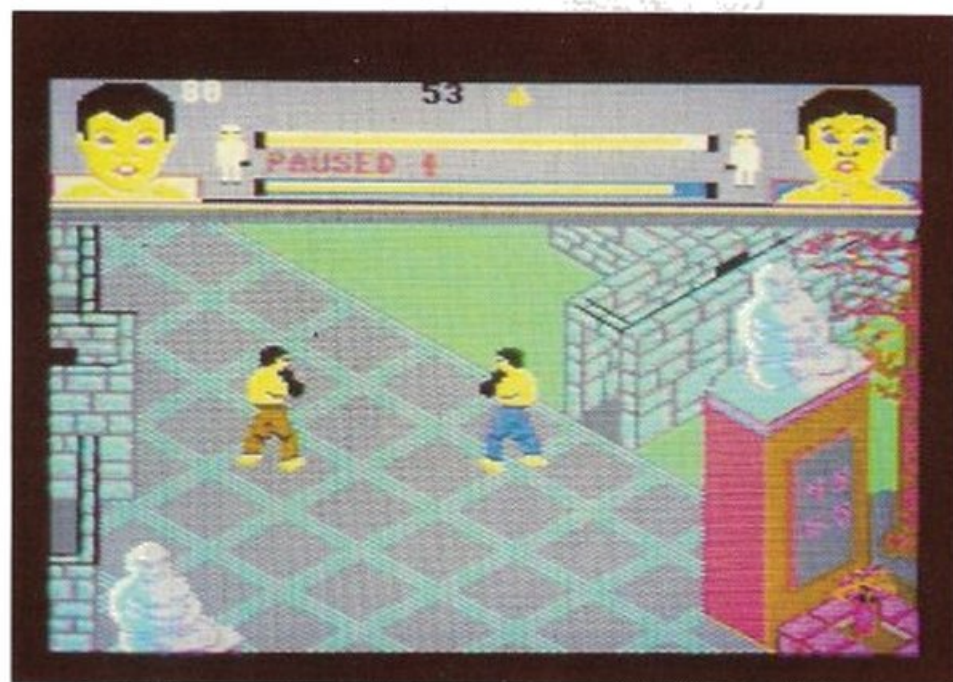
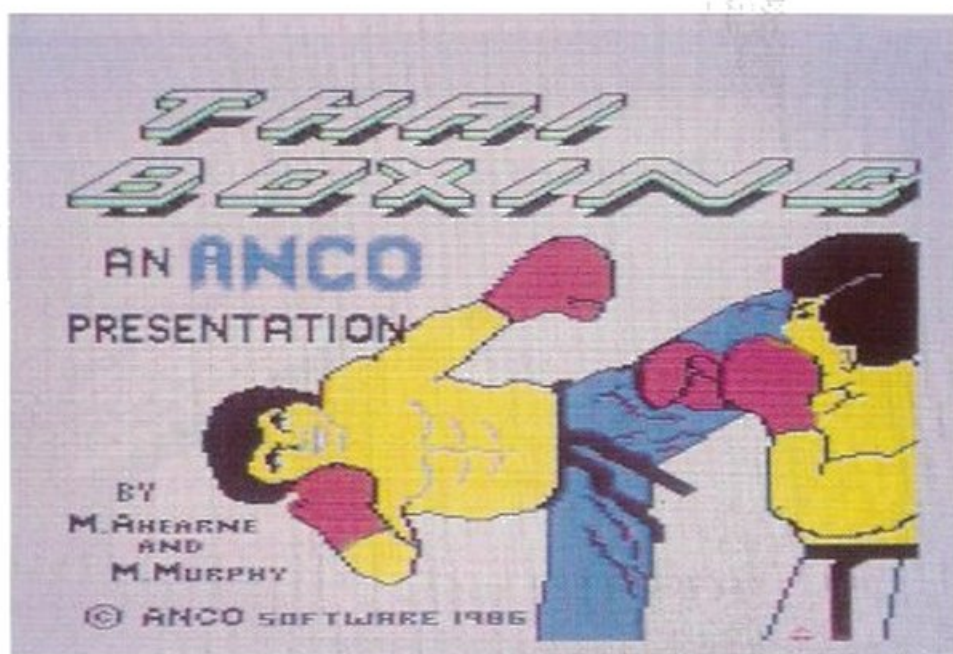
** **

Disco/Nastro

L' arte marziale della boxe Thai e' uno degli sport piu' trucidi e violenti in quanto, vero e proprio scopo di questa disciplina, e' quello di infliggere quanti piu' danni possibili all'avversario.

Grazie a un esplosiva miscela di tutta la virilita' della boxe unita all'agilita' e alla velocita' del Karate, la boxe Thai risulta una disciplina temibilissima e letale.

Oggi, grazie all'ottima realizzazione della software house ANCO, potrete menar cazzotti, calci e colpi mortali a piu' non posso, contro il vostro malcapitato avversario umano o computerizzato, senza neanche sbucciarvi un pol-

pastrello. O meglio, danni fisici ce ne saranno, e molti, ma tutti a carico dei vostri gia' provati e "disgraziati" calli da videogiocatori !

La grafica davvero eccezionale di questo THAI BOXING vi introduce, fino dalla prima schermata, in un microcosmo molto stimolante e davvero adatto a ospitare una siffatta e complicata disciplina sportiva. In alcuni silenziosi e lussureggianti giardini giapponesi infatti, ci troviamo a dover affrontare il nostro avversario, cercando di conseguire il maggior numero di vittorie possibile, attraverso sei differenti livelli di gioco. Particolare molto originale e, lasciatemelo dire, decisamente trucido di THAI BOXING e' la rappresentazione, ai lati superiori dello schermo, dei volti dei due atleti che, via via durante il conflitto, andranno costellandosi di ematomi e

ferite sanguinanti sino alla fine del round; a questo punto due solerti massaggiatori provvederanno a ripulire, medicare e ricucire tutti gli squarci prodotti dai colpi avversari, restituendovi piu' o meno l'aspetto iniziale.

Questo proprio per realizzare il particolare e necessario indicatore di gioco che prevede un conteggio, per sua natura rozzo, dei danni inflitti all'avversario durante ogni ripresa. Inoltre non manca il classico indicatore della Stamina, ovverosia della potenza e della forza di resistenza del vostro atleta che potra' subire, senza battere ciglio (si fa per dire) alcuni colpi prima di cadere stremato al suolo. I colpi sono pressoche' analoghi allo standard utilizzato nelle recenti simulazioni computerizzate delle arti marziali (cfr. EXPLODING FIST, INTERNATIONAL KARATE, etc.) ma, a causa del continuo cambio di prospettiva rispetto al punto di osservazione in ogni schermo, sara' abbastanza difficile orientarsi e organizzare razionalmente i movimenti del joystick attraverso i sei livelli di gioco.

La grafica di THAI BOXING e' davvero ben curata e risulta decisamente piu' soddisfacente e appassionante di quella di FIST II e di altre recenti e analoghe produzioni. L'aspetto sonoro e relativo agli effetti speciali inoltre, si rivela particolarmente intrigante e adatto a far da cornice a un cosi' impegnativo e interessante tipo di competizione. Non vi consiglio comunque di farvi rapire dalla bellezza del panorama computerizzato o dalla accattivante musichetta di THAI BOXING, pena sonori cazzottoni e dolorosi colpi di Karate che potrebbero mettere immediatamente fine alla vostra carriera di pugilatori Thai.

Ad ogni modo, una volta imparati i colpi fondamentali e qualche trucchetto, magari rispolverando le vostre conoscenze in fatto di discipline marziali per computer, potrete gettarvi a capofitto a menar colpi a destra e a manca senza badare troppo a un peraltro inutile, lento e rischioso studio delle tecniche di gioco e dei colpi piu' appropriati da mettere in atto.

E' un classico videogioco tutto d'azione, dedicato alla folta e crescente schiera di atleti del joystick, basato su un'estrema giocabilita', su una eccitante sfida sportiva e, perche' no, su una intrigante e travolgente stimolazione emotiva.

Non c'e' pericolo di farsi male: a THAI BOXING possono giocare grandi e piccini...il divertimento sara' senz'altro assicurato.

games

DAN DARE

** **

Virgin

** **

Disco/Nastro

DAN DARE, un personaggio classico dei fumetti americani, tanto vecchio, almeno quanto la gloriosa "BETTY BOOP", e' stato "tolto dalla naftalina" dalla Virgin, permettendo il ritorno di questo mitico eroe della SF d'oltreoceano, dalle brume del tempo.

Forse i collezionisti e qualche nostalgico appassionato, se ne usciranno in grida di gaudio e stupore, increduli del fatto che il loro eroe preferito, sia stato scelto per "interpretare" un attualissimo videogioco.

Purtuttavia, anche per coloro che non hanno mai sentito parlare di DAN DARE, questo ultimo prodotto Virgin, non potra' non offrire un ottimo stimolo e un piacevolissimo arcade /adventure, con cui passare qualche ora al computer.

La trama, rigorosamente fantascientifica, vede DAN DARE, intrepido e strenuo difensore del genere umano, opporsi anima e corpo all'ennesima (che all'epoca in cui i fumetti di DAN DARE furoreggiavano, non era poi cosi' tanto "ennesima"!!!) invasione aliena, ai danni del nostro pianeta.

I Mekon, infatti, vogliono assoggettare l'intera umanita' ai loro voleri e, con il grosso del loro esercito nascosto in un asteroide vicino alla terra, stanno per sferrare la loro offensiva.

Conscio del terribile pericolo, DAN ha deciso di formare due squadre d'assalto, insieme ai suoi fedeli compagni d'avventura, Digby, il Prof. Peabody e il simpatico "cagnolino" alieno Stripy.

Scopo della missione sarebbe dunque di neutralizzare le apparec-

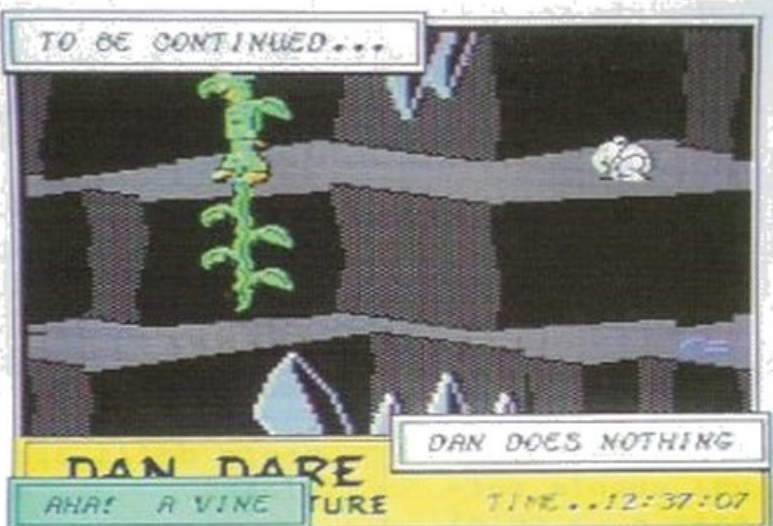
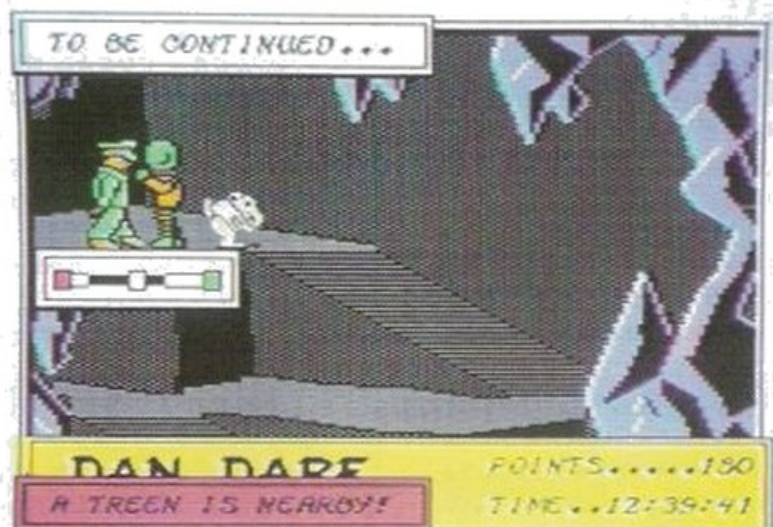
games

chiature di bordo, dell'asteroide, e distruggerne l'intero carico di creature aliene, ma, colpo di scena!

La squadra formata dal Prof. Peabody e Digby e` stata fatta prigioniera dal nemico e ora dovrete tentare di liberare i vostri amici, prima di intraprendere il vero scopo della missione!!!

Giunti sulla superficie dell'asteroide, dovrete cercare l'entrata principale dell'astronave aliena in esso celata, confrontandovi con alcune sentinelle aliene che pattugliano l'immenso "pietrone" stellare.

Qui, a suon di fragorose scazzottate, dovrete guadagnarvi la via per l'interno della roccaforte aliena diretti verso le prigioni ove sono rinchiusi i vostri amici.

Nell'intricato labirinto sotterraneo, numerosi TREEN (aiutanti dei Mekon) cercheranno di porre fine alla vostra carriera di eroe

spaziale, attaccandovi da tutte le parti.

Ma voi, intrepidi paladini, senza macchia, ne' paure, dovrete dare il benservito agli odiati "musi verdi", cercando di localizzare alcune speciali tessere magnetiche, in grado di aprire le celle del Prof. Peabody & Co.

Fatto questo, ci si addentra sempre di piu` nel diabolico complesso sotterraneo dove, a colpi di pistola laser, bisognera` distruggere il computer centrale dei Mekon.

Attenzione, questa impresa puo` risultare notevolmente facilitata dalla presenza di numerosi schermi deflettori che, appesi un po' ovunque lungo i vari corridoi, possono agevolare il cammino del vostro raggio di energia, diretto al computer centrale.

Infine, ormai lanciati in una missione senza ritorno, dovrete affrontare l'intero esercito extraterrestre, assediato in una cupola sotteranea e, a colpi di laser e granate, DAN DARE si dovra` guadagnare un felice e glorioso ritorno a casa !

DAN DARE e` ben strutturato e, a prescindere dalla grafica stupenda (da cartone animato!), tutti gli elementi del programma sono ben sviluppati attraverso le 4 differenti fasi di gioco .

Una cosa molto utile, sono i 4 diversi tipi di indicatori che, dalla superficie dell'asteroide sino allo scontro finale con i Mekon, ci avvertono dei vari pericoli, informano sull'andamento della missione e danno precise e puntuali descrizioni dei luoghi che DAN DARE si trova a percorrere.

I riquadri di questo tipo sono: rossi (per segnalare la presenza di un TREEN), verdi o gialli (quando si e` nelle immediate vicinanze di un pericolo) o bianchi (per informare sull'andamento della spedizione).

Il tutto si articola sullo schermo, realizzando una vera e propria striscia di fumetti viventi, grazie anche alla stupenda grafica e a un accompagnamento sonoro netto, rapido e incisivo, quasi da videoclip.

La Virgin ha dunque centrato il bersaglio sposando un'ottima trama e un'ineccepibile realizzazione a un soggetto del passato, offrendo al pubblico di tutto il mondo un prodotto fresco, originale e molto, molto piacevole.

ADVENTURES

MURDER ON THE MISSISSIPPI

* *

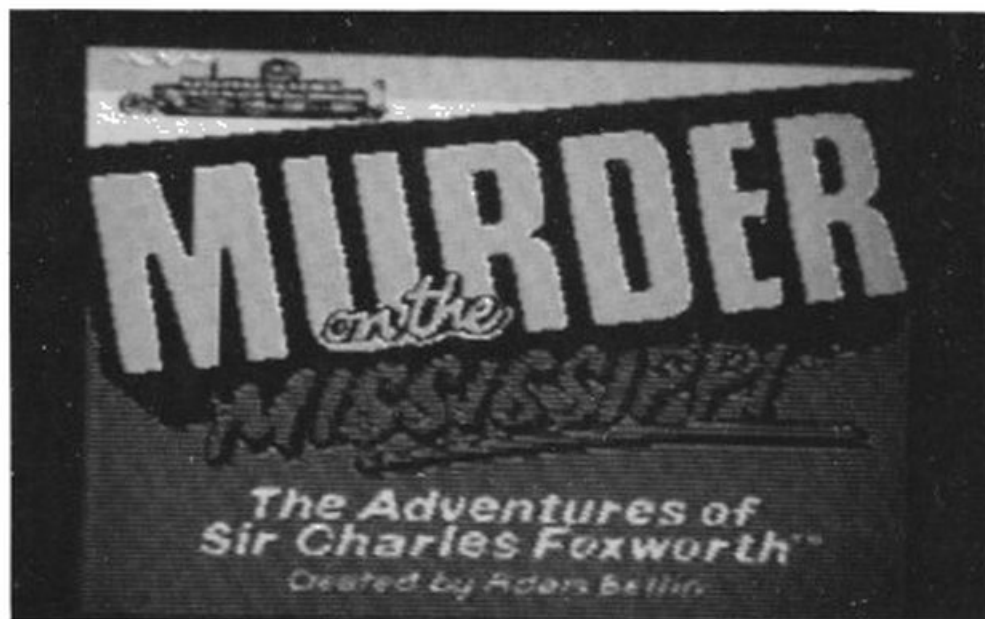
Activision

* *

Disco

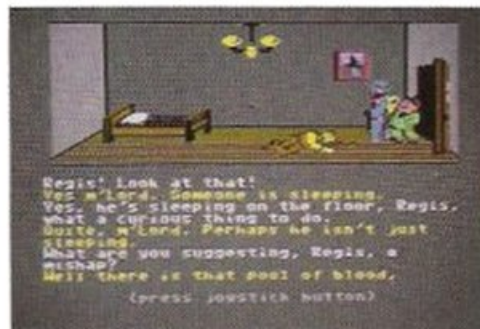
---

*Mai provato il piacere di una tranquilla vacanza a bordo di un vecchio battello a ruota che discende pigramente il corso del Mississippi in una calda giornata di giugno ? No ? Be', allora potreste tentare di prenotare un posto sul **Delta Princess** che fa regolarmente servizio sulla linea tra St.Louis e New Orleans; oltre al piacere di muovervi a bordo di un battello a ruota ricostruito con dovizia di particolari nelle sue parti essenziali, potrebbe capitarvi, come in questa avventura grafica e al tempo stesso animata, di imbattervi in un famoso investigatore inglese, **Sir Charles Foxworth**, e nel suo impagabile domestico **Regis**. Se poi la fortuna vi assiste, seguendo l'occhio di lince britannico impegnato a sua volta in una tranquilla vacanza potreste trovarvi invischiato in una complessa indagine su un efferato delitto compiuto in una delle cabine. E magari potreste aiutare Sir Charles a risolvere il mistero nell'arco delle dodici ore che mancano all'arrivo a New Orleans, cioe' allo sbarco di tutti i passeggeri.*

Per prima cosa, dovete impugnare saldamente il joystick e guidare Sir Charles (sempre seguito dall'ineffabile Regis che puo' aiutarlo nelle indagini) lungo i ponti del battello; esaminando le cabine le cui porte sono aperte, scoprirete ben presto un cadavere. Dopo un rapido esame della situazione (attenti a non calpestare le chiazze di sangue !) dovrete cercare il comandante della nave, il capitano Willard Overbright e, non appena gli

ADVENTURES

avrete ordinato di seguirvi, lui obbedira', fornendovi inoltre ogni informazione sui passeggeri che avrete forse gia' incontrato durante il vostro primo giro di ispezione delle cabine. Se lo porterete davanti al cadavere, sara' lui a fornirvi i dati essenziali sulla vittima, nonche' sui suoi rapporti con la stessa. A quel punto, per interrogare tutti i possibili sospettati, dall'irreprensibile reverendo Aloysius Godwin al giudice Carter, incluse diverse signore e signorine tra cui la misteriosa Daisy Du Pree, vi converra' andare a cercare in sala motori l'ambiguo Henry Stoker che, oltre ad avere le chiavi di tutte le cabine e' anche legato da una strana situazione al defunto Raleigh Cartwright III...

Quando poi vorrete interrogare qualcuno per scoprire informazioni preziose sul conto di qualche sospettato, dovrete soltanto prendere appunti con il joystick e rileggere poi le note con vostro comodo.

L'importante e' mettersi in contatto con tutti i passeggeri della DELTA PRINCESS, a costo di entrare inaspettati nelle loro cabine. E per riuscirci dovrete stare in guardia: una volta iniziate le vostre indagini, a bordo ci sara' qualcuno disposto ad abbreviare i vostri giorni su questa Terra, e per riuscirci non arretrera' davanti a nulla. Quindi, fate molta attenzione quando entrate nelle cabine !

STRATEGIES

GUNSHIP

* *

Microprose

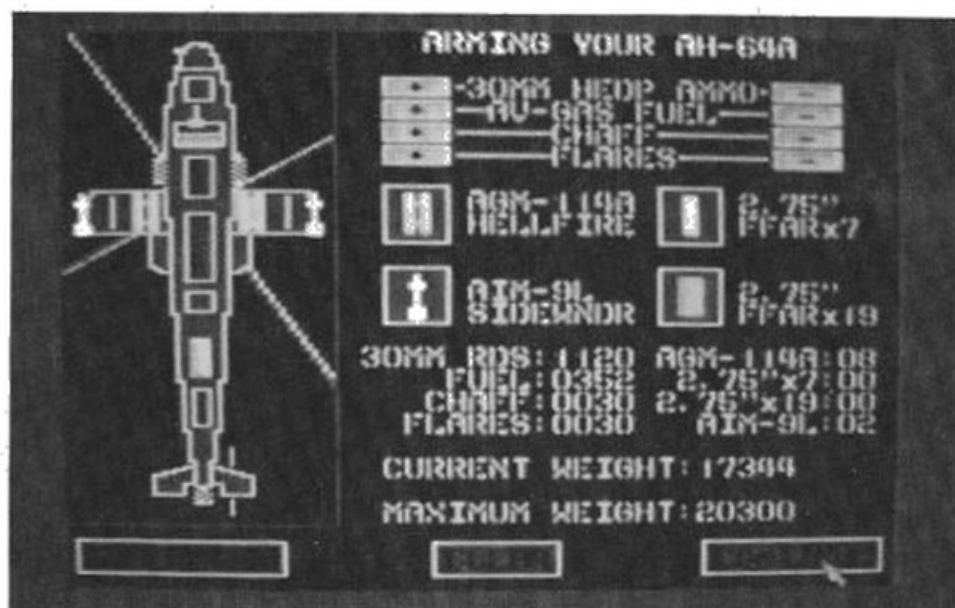
* *

Disco

Finalmente, dopo essere stato annunciato quasi un anno fa, ecco anche sul mercato italiano GUNSHIP, un eccezionale helicopter simulator, "THE ELICOPTER SIMULATOR" come dicono in casa Microprose (ovvero "l'unico vero" simulatore di elicotteri).

Il programma che e' stato presentato in America lo scorso agosto ci e' appena giunto in redazione e subito passiamo le nostre impressioni a voi appassionati della simulazione.

GUNSHIP mostra subito le sue ottime credenziali : grafica superlativa e possibilita' di scelta fra un'enormita' di opzioni.

Si puo' scegliere la zona ove operare, il tipo di armamento, la difficolta' della

missione; tutto questo (logicamente) dopo avere fatto un corso di addestramento in una base degli Stati Uniti.

Prima di fare tutto cio' e' comunque necessario leggersi il corposo manuale che contiene anche i codici operativi indispensabili per portare a termine con successo la missione.

Una parte del volumetto e' abbastanza generica essendo dedicata al volo in elicottero, e quindi a tutti coloro che non conoscono i principi fondamentali che permettono a questo veicolo di librarsi in cielo.

Il mezzo in dotazione e' un elicottero AH-64A Apache armato con missili anticarro AGM-114A Hellfire, con rockets 2,75" FFAr, con missili aria aria AIM-9L e con un cannone automatico da 30 mm.

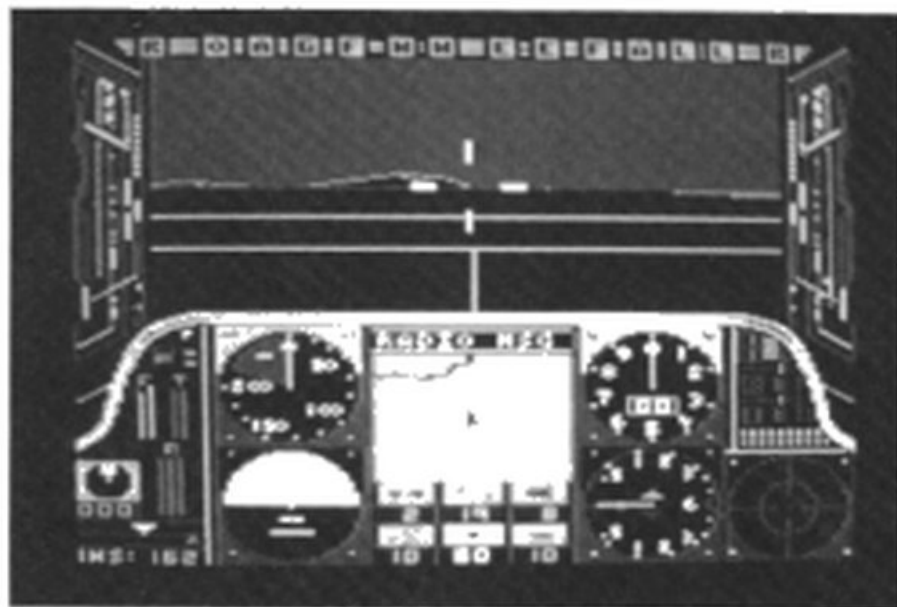
L'armamento in dotazione ai nemici e' strettamente legato alla difficolta' del game, piu' e' alto il livello del gioco e piu' moderne e sofisticate sono le armi degli avversari.

Lo schermo di controllo e' completo da altimetro, VSI (indicatore della velocita' verticale), radar, indicatore della velocita', varie spie luminose che controllano lo stato delle singole armi, orizzonte artificiale e molti altri indicatori che segnalano il perfetto funzionamento dei vari organi del mezzo.

All'inizio di ogni missione al pilota vengono forniti tutti i dati sugli obiettivi e sulle forze nemiche presenti.

Viene anche fornita la mappa della zona con tutte le installazioni militari nemiche.

La missione si ritiene conclusa con successo quando tutte le forze avversarie sono distrutte.

Per raggiungere questo obiettivo e' necessario oltre al perfetto utilizzo delle armi offensive la conoscenza delle varie contromisure

elettroniche che equipaggiano l'AH-64A Apache.

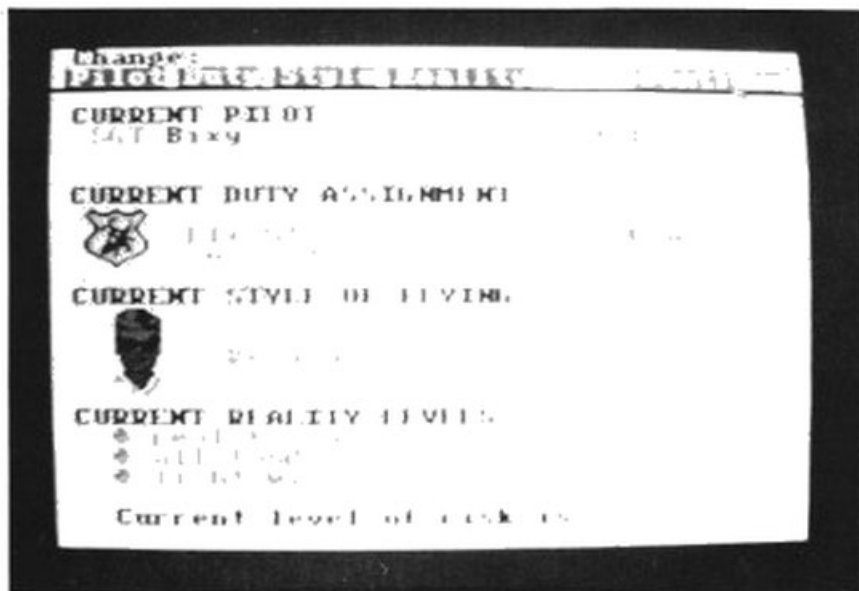
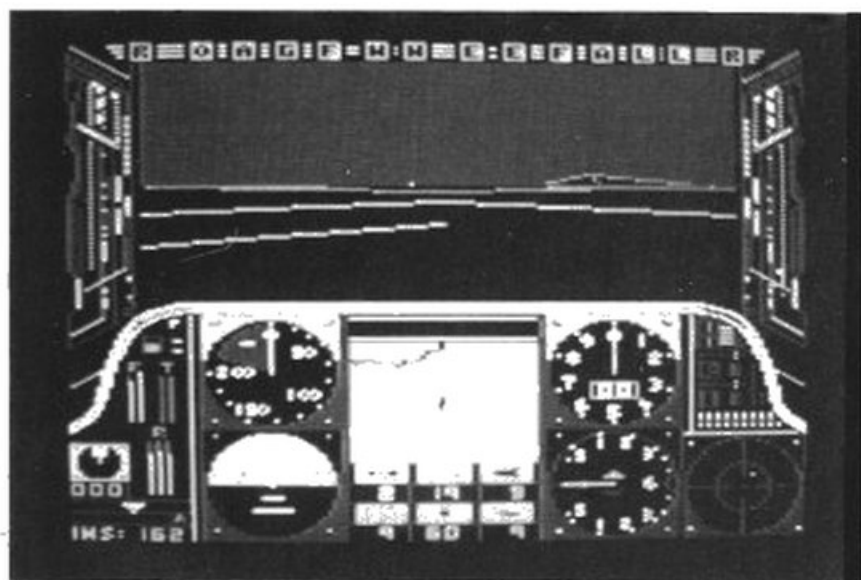
Per un funzionamento ottimale del programma la Microprose precisa agli utenti che devono essere disattivati gli eventuali velocizzatori (leggi fast load) presenti sul C64.

L'elicottero si pilota con il joystick come se questo fosse una vera cloche, utilizzando buona parte dei tasti del Commodore, come se la tastiera fosse parte integrante della cabina dell'elicottero.

Al termine di ogni missione se sarete stati particolarmente abili e coraggiosi vi verra' data una medaglia per il valore dimostrato e un avanzamento di grado.

Quindi un buon programma, un vero elicottero da pilotare contro le postazioni missilistiche russe o contro le installazioni vietnamite in Asia o ancora in Arabia o nell'Europa Centrale.

Ovunque serva l'intervento di un eroico pilota in cerca di gloria.

Concludiamo con una notizia dell'ultima ora : negli STATES e' appena stata presentata sul mercato la versione per Amiga di GUNSHIP!!!

SHANGAI

☆ ☆

Activision

☆ ☆

Disco

Dopo LITTLE COMPUTER PEOPLE e MUSIC STUDIO, ecco una nuova produzione targata Activision.

Si tratta di un ottimo gioco di riflessione e intelligenza, ispirato a uno dei tanti e famosi rompicapi nati nella terra del sol levante.

In questo programma si dispone infatti di una scacchiera composta da 144 speciali tesserine (originalmente d'avorio) ciascuna appartenente a un seme relativo alle carte da gioco giapponesi.

Lasciando che il computer mescoli e disponga casualmente le 144 tessere a formare una particolare pila (il cosiddetto dragone), bisogna appaiare ed eliminare dal gioco due elementi per volta, cercando di lasciarne il minor numero possibile sulla scacchiera.

Dato infatti che ogni particolare tesserina e' ripetuta fino a quattro volte nell'insieme di tutte le 144, si dovra' lavorare con intelligenza e colpo d'occhio per localizzare e combinare le varie coppie durante tutto il gioco.

Per fare tutto questo pero' bisogna tenere conto di alcune fondamentali regole: nel dragone infatti e' possibile rimuovere esclusivamente le tesserine che non sono sovrastate da altre, che possono essere sfilate liberamente a destra, a sinistra o in entrambe le direzioni e che si trovano in posizione elevata rispetto agli altri elementi adiacenti.

Proprio per questo la pila che viene formata casualmente raggiunge un'altezza massima di 5 tesserine nel centro, per poi decrescere verso le estremita'.

Non e' quasi mai possibile, salvo fortunatissime eccezioni, riuscire a rimuovere tutte le 144 tessere appaiandole due a due, e in cio' consiste l'estrema giocabilita' e il grande fascino di SHANGAI che letteralmente rapisce il giocatore, partita dopo partita, incentivandolo a tentare di migliorare i propri punteggi.

L'ampio menu' a scomparsa implementato al gioco fornisce diverse opzioni: abbiamo infatti la possibilita' di incominciare una nuova partita da soli (Solitaire), in collaborazione con alcuni amici (Team Effort), sfidando un avversario umano (Challenge) e organizzando un torneo in cui tenere costantemente i 5 migliori punteggi con relativi record (Tournament).

Nelle ultime due opzioni esiste anche la possibilita' di porre un limite al tempo in cui effettuare le proprie mosse e,

in particolare, nella sfida tra due giocatori umani, si potranno selezionare intervalli di 60, 30, 20 e 10 secondi.

Analogamente nella realizzazione di un torneo, il limite sara' relativo all'intero lasso di tempo concesso per risolvere e completare, almeno per quanto sia possibile, un tipo di gioco solitario; qui, infatti, abbiamo un tempo limite di 20 minuti, uno di 10 e uno di 5 per cercare di rimuovere il maggior numero possibile di tesserine.

Se tuttavia vorrete rendere piu' accessibile il torneo esiste anche la possibilita' di non fissare alcun limite di tempo per ogni partita, accorgimento molto utile per i giocatori principianti.

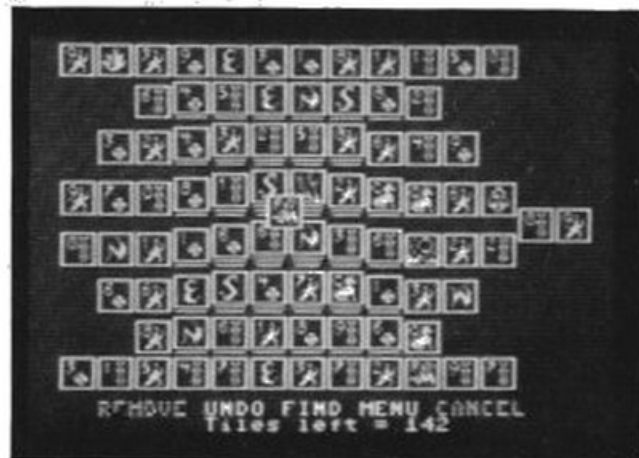
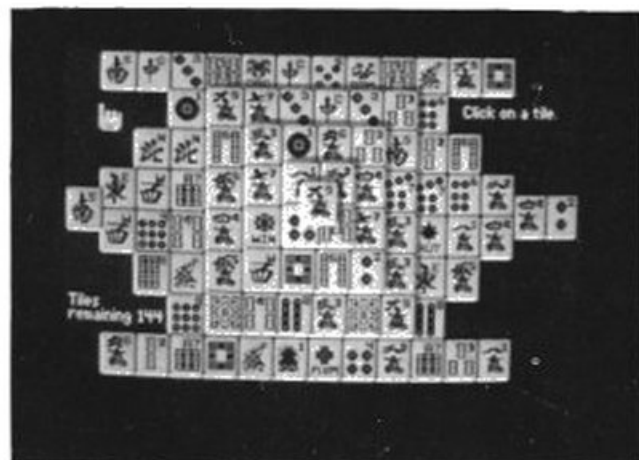
Nella sfida (Challenge) tra due parteipanti si giunge automaticamente al termine del gioco quando entrambi i contendenti passano per ben due turni di seguito, non riuscendo a effettuare alcuna mossa nel limite di tempo concesso.

Ad ogni modo, per impratichirvi a SHANGAI, vi consiglio di giocare molte partite da soli, utilizzando eventualmente l'ottimo e completo menu di aiuto richiamabile nel programma stesso. Abbiamo infatti diverse opzioni: possiamo retrocedere di una mossa (Backup a move) qualora la si ritenga troppo avventata o inopportuna, farcene consigliare una dal computer (Show All Moves), ricominciare la stessa partita (Start Game Over) e addirittura sbirciare sotto le tesserine (Peek), abbandonando pero' in questo modo la competizione.

Inoltre possiamo sfruttare modalita' d'aiuto piu' leali e non direttamente legate alla partita in corso, facendoci consigliare le strategie piu' riuscite o rivedendo le istruzioni di gioco con i sottomenu' HOW TO PLAY e STRATEGY.

In ultima analisi, per favorire un approccio piu' approfondito e intelligente a SHANGAI, i programmatori Activision hanno inserito nel programma una vera e propria "Guida alle tessere del gioco", illustrandole e raggruppandole per seme e per argomento. Esistono infatti 8 pezzi che non fanno parte del gruppo relativo ai normali semi e che rappresentano le 4 stagioni e 4 fiori che, com'e'ovvio, saranno accoppiati tra loro.

L'Orchidea (Orc) puo' far coppia con uno degli altri tre fiori (Bamboo, Mum e Plum) e, analogamente, Inverno, Primavera, Estate e Autunno saranno ricombinabili tra loro per poter essere tolte dal gioco.

Nonostante, dunque, un soggetto abbastanza semplice e decisamente non pretenzioso rispetto ad altri videogames, SHANGAI risulta un ottimo programma per chi vuole distendersi e ingannare il tempo con un passatempo stimolante e intelligente; la grafica eccezionale, come e' d'uopo per i programmi Amiga, e numerosi tipi di competizione fanno di questo gioco un piccolo capolavoro unico nel suo genere, che non puo' mancare nella vostra softteca Amiga.

STRATEGIES

STELLAR 7

** **

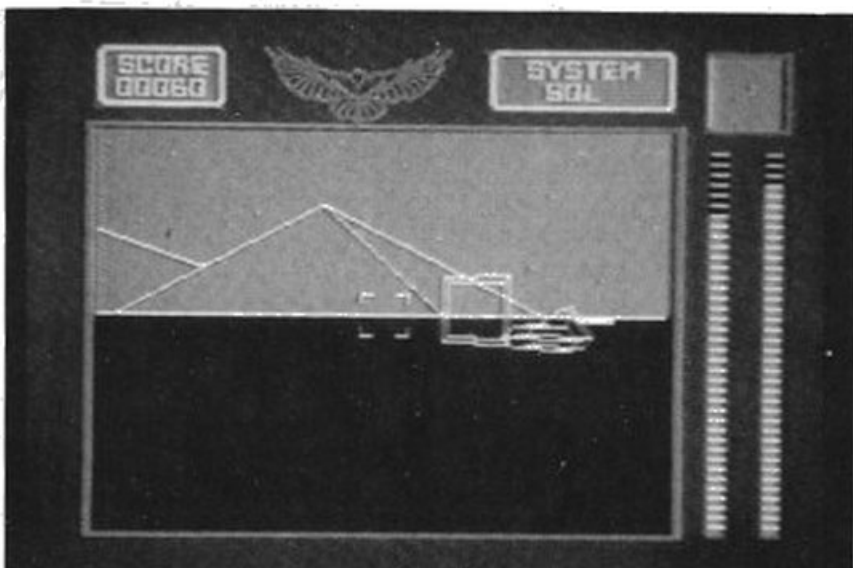
Penguin Software

** **

Disco/Nastro

Ultimamente, parlando di alcuni videogames delle nuove generazioni, si e' spesso citato un vero e proprio precursore di un certo tipo di simulazioni belliche caratterizzate, soprattutto, da una chiara connotazione shoot'em up.

Parlando cioe' dei vari Tau Ceti, Battle Zone, Gunship e, caso a parte, anche di Mercenary, piu' di una volta si sono paragonate le piu' apprezzabili caratteristiche di questi videogames, rapportandolo al classico e intramontabile STELLAR 7.

Questo perche' in tale videogioco, qualche anno fa, fece la sua prima comparsa un nuovo tipo di impostazione grafica, allora esclusivamente arcade,

STRATEGIES

seguita da uno schema di gioco totalmente innovativo e sconosciuto nell'immenso microcosmo del software per CBM 64.

Per chi si fosse dunque perso questa "chicca" del passato e anche per chi ha gia' avuto modo di apprezzarne l'indubbia originalita', vorremmo parlare di questo intramontabile programma della Penguin Software.

Vi trovate al comando di una navetta spaziale da combattimento, attrezzata per contrastare e respingere l'invasione non certo pacifica, di una folta schiera di "rappresentanti" di un pianeta nelle vicinanze del sole Arturo.

Costoro, armati fino ai denti (e c'era da aspettarselo!), vorrebbero espandere i dominii della loro razza aliena fino al nostro sistema solare, dominando ed eventualmente annientando con la forza bruta, tutte le civilta' e le razze a loro nemiche.

Vista dunque la malvagita' e la dichiarata aggressivita' degli ometti verdi di turno, voi, prodi paladini stellari, dovrete fare di tutto per ricacciare nello spazio profondo questa minaccia galattica.

Partendo infatti da un pianeta del nostro sistema solare, dove tale Gir Draxon, comandante in capo della flotta aliena, e` gia' riuscito a creare un proprio avamposto, si dovranno visitare tutti i piu' importanti sistemi stellari fino a quello di Arturo, una volta raggiunto il quale, ci si dovra' confrontare con l'odiato nemico in uno scontro galattico all'ultimo sangue.

Purtuttavia non crediate che la vostra "escursione" galattica non presenti spiacevoli sorprese in quanto, durante le vostre peregrinazioni attraverso i vari sistemi, dovrete ripulire e liberare da tutte le installazioni belliche nemiche le suddette aree dell'universo.

Si parte dunque con la schermata di presentazione che ci offre la possibilita', ottima per i principianti, di visionare un vero e proprio dossier classificato top secret di tutte le conosciute attrezzature belliche nemiche e di tutte le installazioni che verranno a far parte del terreno di gioco; si possono studiare e memorizzare, infatti, le sagome dei veicoli militari extraterrestri, dei veri ostacoli presenti sui pianeti e delle stazioni di rifornimento e appoggio che, di tanto in tanto, potranno coadiuvare e prolungare la nostra "partecipazione" al conflitto stellare.

E' molto importante, a questo proposito, sottolineare che una vera padronanza del gioco e delle varie strategie di battaglia non puo' non scaturire da un'acuta e intelligente consultazione di tutti i dati che vengono

STRATEGIES

forniti nel dossier sugli strumenti di offesa nemici.

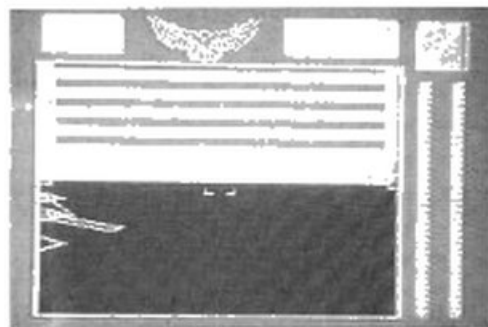
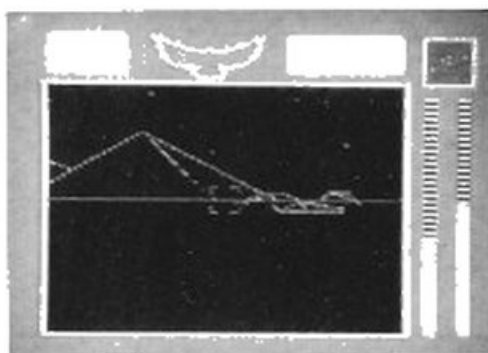
Infatti, oltre alla sagoma e alla rappresentazione tridimensionale del veicolo in questione, tutte le informazioni riguardanti la vulnerabilita', la resistenza e la potenzialita' bellica di questo, sono accluse nel dossier e rendono pertanto meno problematici i vostri primi approcci con le unita' da combattimento aliene.

Abbiamo infatti i Sandsled (veicoli per terreni desertici), i Laser Tank (carri di media potenza), gli Hovercraft (molto sfuggenti e tenaci negli inseguimenti), i Prowler (veri e propri muletti d'assalto), gli Heavy Tank (carri molto potenti) e gli Stalker (di cui purtroppo gli scout terrestri non hanno potuto ottenere alcuna documentazione fotografica).

Inoltre vi sono pericolosissime cannoniere laser e a impulsi (ancora piu` potenti) erette in alcune zone dei pianeti da visitare, i Pulsar, ordigni molto simili a mine anticarro, gli Skimmer, veicoli aerei nemici e i Seeker, ovverosia mine robotizzate capaci di inseguire e attaccare ogni tipo di veicolo nemico.

Dato che il nostro veicolo da combattimento ha limitate scorte di carburante e di energia negli scudi difensivi, dovremo localizzare, in alcune fasi di gioco, le Fuelbay (stazioni di rifornimento) ove potremo riportarlo al pieno dell'efficienza.

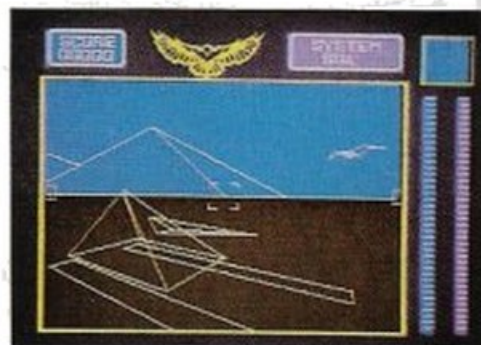
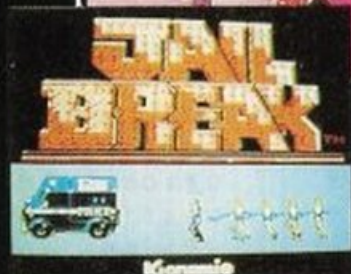
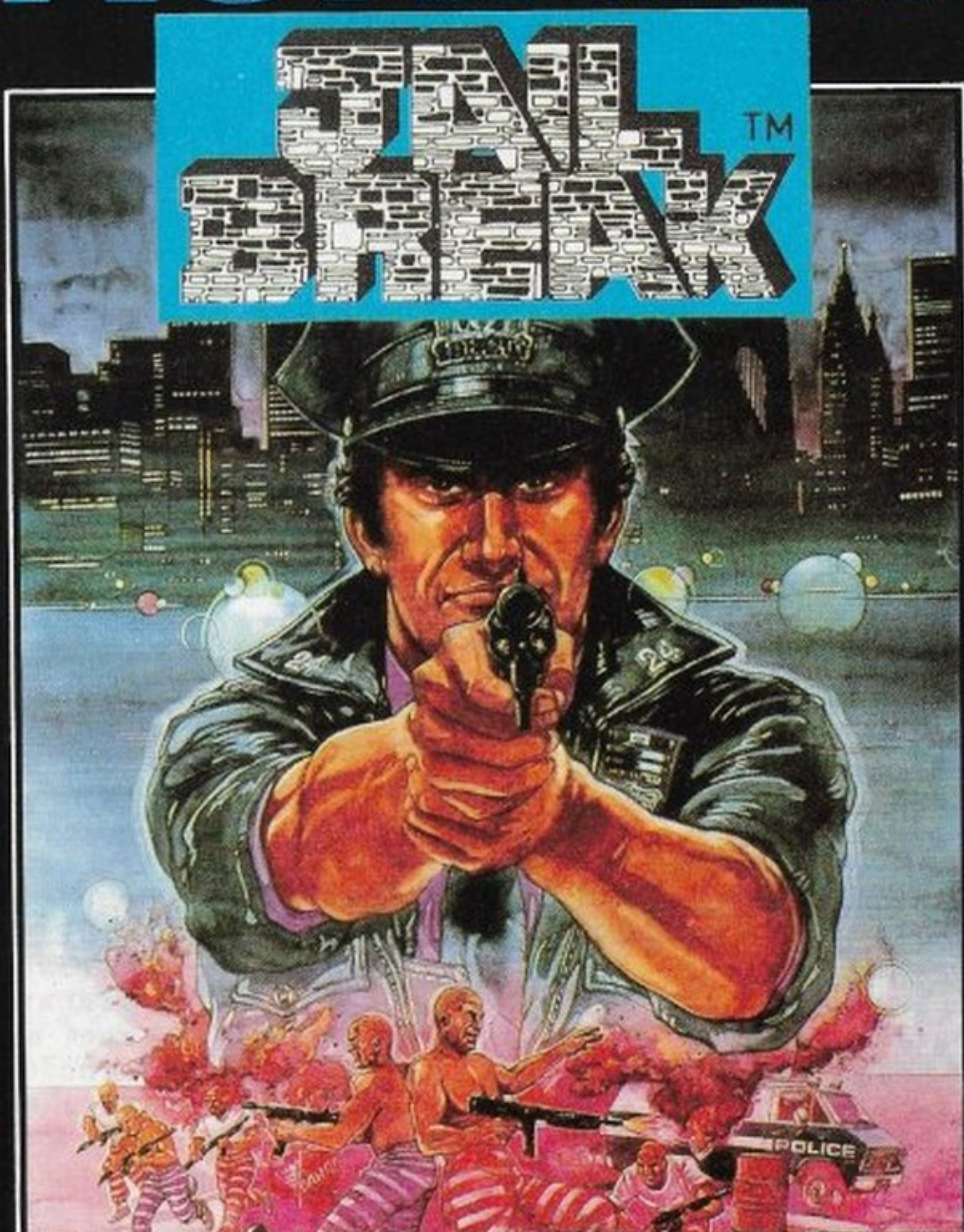
Sono presenti inoltre numerosi ostacoli, identificabili grazie alla loro forma cubica capaci di offrire un valido riparo contro i colpi nemici ma anche in grado di rallentare notevolmente i vostri movimenti.

Una volta ripulito dagli aggressori alieni ogni sistema solare (in particolare un pianeta per ogni sistema) apparira` sul terreno di gioco una speciale

STRATEGIES

apparecchiatura in grado di trasportarci nel sucessivo teatro di battaglia. Per fare cio` dovremo quindi urtare letteralmente la cosiddetta Warplink (a forma di stella) e attendere che l'astronave madre di appoggio ci depositi sul prossimo pianeta.

Nonostante l'apparente complessita` e laboriosita` di questa vicenda galattica, lo svolgimento della missione e` basato soprattutto sulla vostra abilita` con il joystick e sui vostri riflessi, lasciando dunque spazio a una dichiarata sfida shoot'em up. STELLAR 7 deve inoltre la sua enorme popolarita` e, naturalmente, l'incredibile giocabilita` alla onnipresente grafica tridimensionale che rappresenta sullo schermo ogni fase e ogni particolare aspetto del gioco. Carri armati, veicoli militari, ostacoli e paesaggi vengono infatti percepiti ottimamente in tutta la loro realizzazione simulata, grazie all'insieme di linee bianche che ne organizzano forme e profondita` in tre dimensioni. Questo e` quanto di meglio un grafico 3D possa offrire in quanto sono state evitate noiose e complicate creazioni per quanto riguarda l'aspetto esteriore degli elementi del gioco, limitando la loro rappresentazione a un insieme di sagome trasparenti molto facili e immediate da percepire.

Da qui, appunto, la fonte di ispirazione che ha permesso alle varie CRL e Novagen di creare ottimi videogiochi tridimensionali, ampliando e modificando l'originalissimo "canovaccio" offerto da STELLAR 7.

Non vi dico altro, dato che molti di voi saranno incalliti e vissuti videogiocatori mi sembra inutile tenervi ulteriormente legati alle pagine della rivista, privandovi di alcuni preziosi minuti dei vostri svaghi computerizzati. Non dimenticate pero` STELLAR 7, ottimo e coinvolgente videogame che, anche se ormai avrete accantonato perche` forse troppo "vecchio" o facile per i vostri gusti, potra` senz'altro riservare molte gradite sorprese in qualche rivisitazione durante la cosultazione della vostra biblioteca di programmi. Per chi, d'altro canto, non avesse mai fatto la conoscenza con questo prodotto della Penguin Software, non posso fare altro che consigliare vivamente un immediato contatto, pena la perdita di un'irripetibile e stimolante esperienza di gioco.

GAMES REVIVAL

REAL ESTATE

☆ ☆

Handic Software

☆ ☆

Disco

Vi ricordate Monopoli, forse il piu` famoso gioco da tavola del mondo e sicuramente anche il piu` venduto ?

Bene questa e' una ottima trascrizione di questo classico gioco scritta per girare su Commodore 64.

Il programma e` stato realizzato dalla Handic Software con il supporto di Leif Petterson, utilizzando Mon 64 ed eseguendo i calcoli con Calc Result.

Come dire che e` stato fatto tutto in casa, utilizzando il meglio fra i prodotti di questa Software House svedese.

Lo scopo del gioco e` comprare e costruire, in modo da diventare piu` ricchi dei compagni di gioco, logicamente vince chi possiede di piu` alla fine del game.

Possono partecipare da 1 a 4 giocatori, alcuni possono essere impersonati dal computer e udite udite: e` possibile giocare in otto differenti lingue (fra le quali anche l'italiano) e il luogo dello scontro e` anch'esso selezionabile fra otto diverse citta`: si va da New York a Roma a Parigi a Londra.

Volendo, il computer gioca contro se' stesso, basta selezionare la modalita` "demo" spiegando cosi` ai futuri giocatori tutte le regole e i trucchi del gioco.

Una volta caricato il programma e scelto il teatro dello scontro e` possibile tirare i dadi e con un po` di fortuna acquistare il primo appezzamento di terreno con i denari avuti in dotazione, i piu` abili potranno iniziare a elaborare strategie per costruire la prima citta` di loro proprieta` (ne e` previsto un massimo di otto).

Ricordatevi che e` possibile costruire solo se si posseggono tutte le proprieta` dello stesso colore.

In REAL ESTATE sono previste tutte le opzioni che hanno fatto di Monopoli un gioco da tavola indimenticabile come la casella degli "imprevisti" e quella della "prigione".

Durante lo svolgimento della partita sarete protagonisti nel bene o nel male di fallimenti, di vendite all'asta e di estinzione di ipoteche.

Tutto questo con una buona grafica degna di un arcade.

Un gioco di strategia atipico, un classico dei games da tavola che vanta negli Stati Uniti una miriade di appassionati, pensate che esistono persino dei campionati nazionali di Monopoli (negli States).

Diciamo quindi che la Handic ha giocato abbastanza sul sicuro quando ha presentato sul mercato questo gioco che ha molti estimatori anche da noi in Italia.

Un programma dedicato ai commodoristi che hanno un'eta` compresa fra i 5 e i 99 anni.....che volete di piu` ?

GAMES REVIVAL

TRAINS

** **

Spinnaker

** **

Disco

E' diventato ormai bersaglio delle dissacranti argomentazioni dei piu' acclamati comici d'oggi, il classico padre di famiglia che, vittima di un infantile e regresso Alter Ego, regala al figlioletto, ancora in fasce, un luccicante trenino per poi utilizzarlo egli stesso come passatempo preferito.

Carissimi papa' "capostazione" di tutto il mondo, e' giunta l'ora di comunicarvi una lieta notizia.

La Spinnaker ha creato appositamente (si fa per dire!) per voi, un prototipo del vostro beneamato "passatempo" in versione computerizzata, offrendo a tutti voi la possibilita' di guidare un vero trenino a vapore!

Scherzi a parte, TRAINS e' un gioco originalissimo che puo' rivelarsi un ottimo strumento per intrattenere, divertire ed educare i piu' giovani videogiocatori, sorvegliati, ovviamente, dai rispettivi e giocherelloni padri!

Si tratta infatti di entrare nel campo degli affari, controllando un'impresa di trasporti che deve il suo successo a un inarrestabile e coloratissimo treno merci, capace di rifornire tutte le fabbriche di una regione degli States.

Sviluppandosi su 8 diversi territori, TRAINS vi affida l'onerosa responsabilita' di giocare, con il vostro "Chattanooga Choo Choo", l'importante ruolo di "trade d'union" tra villaggi agricoli e centri urbani, prelevando le materie prime dai vari villaggi e consegnandole alle industrie pesanti.

Per fare tutto questo occorre investire gran parte dei capitali iniziali di cui disponete, in prezioso carbone che potra' garantire la perfetta e solerte efficienza del vostro mezzo di trasporto.

Quanto piu' veloce sara' la consegna delle materie prime alle fabbriche che le richiedono, tanto piu' sara' ben retribuito il vostro lavoro, offrendo, in tal modo, la possibilita' di recuperare gli investimenti iniziali e di guadagnare e mettere da parte qualche "soldino computerizzato".

Il gioco inizia, a caricamento avvenuto, con una simpatica e interessante demo che potrete saltare, premendo un tasto da 1 a 8, scegliendo cosi' il livello di gioco da cui iniziare.

A questo punto, eccoci pronti ad avviare la sbuffante e grintosa locomotiva del nostro trenino, per dirigerla immediatamente verso la nostra prima destinazione; si tratta infatti di raggiungere, ad esempio, le fattorie che producono

GAMES REVIVAL

latte, caricare i capienti serbatoi dei nostri vagoni merci e dirigere a tutto vapore verso le fabbriche che richiedono i prodotti di questo tipo.

Ci si deve dunque portare sulle zone della strada ferrata adiacenti a una fattoria e posizionare il nostro treno sopra i segmenti contrassegnati in nero (Load/Unload Zone)

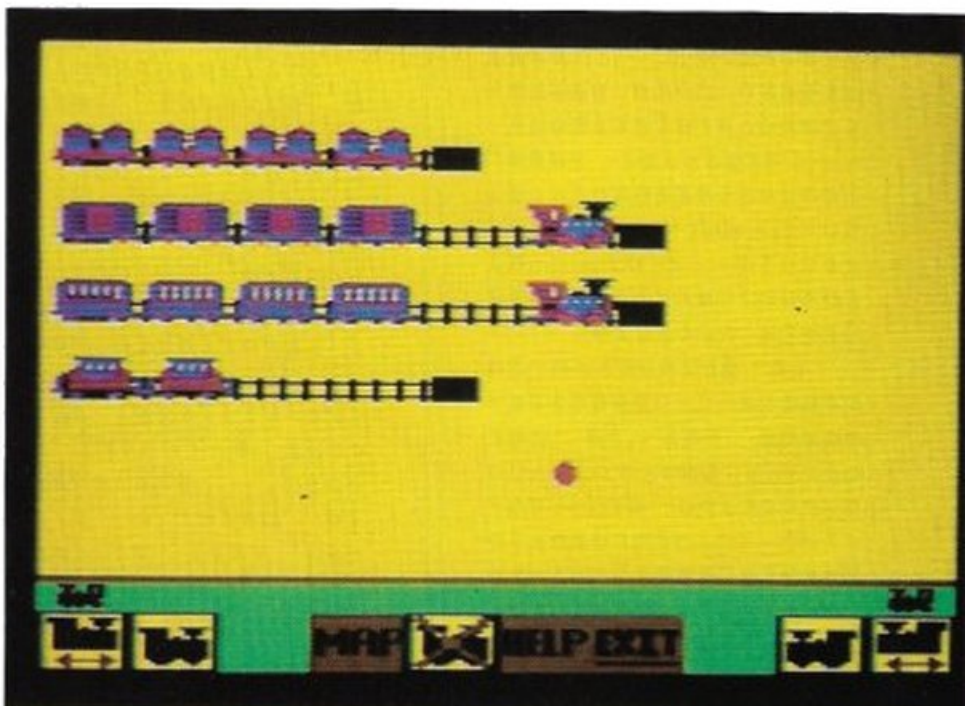
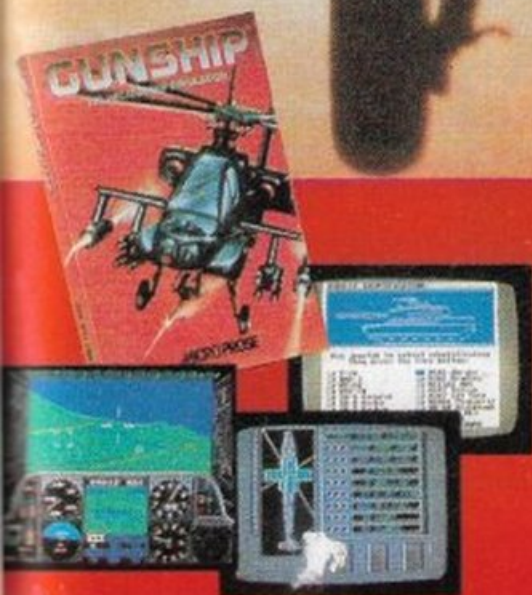
Su queste "zone di carico e scarico" occorre fermare completamente il mezzo di locomozione, selezionare alcuni dei vagoni merci e, con l'ausilio del tasto di fuoco del joystick, riempire ognuno dei serbatoi.

Una volta effettuata questa operazione, il piu' velocemente possibile, bisogna ripartire immediatamente alla volta della piu' vicina fabbrica, al fine di guadagnare un compenso inversamente proporzionale al lasso di tempo che la consegna delle materie prime richiedera'.

Tanto piu' veloci saremo nel soddisfare le richieste delle varie industrie, tanto piu' denaro guadagneremo, il tutto visto nell'ottica di rimpinguare non solo le nostre tasche, ma anche la scorta di carbone del nostro treno.

Esaurire il combustibile per la nostra locomotiva infatti, significa una perdita di denaro esattamente doppia rispetto al normale costo di un rifornimento di carbone, nonche' una dannosa perdita di tempo.

E' quindi importante, valutare attentamente le possibilita' e le risorse del nostro trenino, cercando di farlo arrivare al piu' vicino deposito di carbone, non appena la scorta incominci a scarseggiare fortemente.

A questo proposito occorre ricordare che la locomotiva consuma combustibile anche quando il treno e' fermo e, da qui, la necessita' di effettuare qualsiasi fase del gioco, nel piu'

21st CENTURY WARRIOR:
Apache GUNSHIP™
THE ATTACK HELICOPTER SIMULATION
GUNSHIP
MICROPROSE

GAMES REVIVAL

breve tempo possibile.

Se, nella malaugurata ipotesi, non si riesce a rifornire in tempo la caldaia della locomotiva e non si dispone del denaro sufficiente ad effettuare un pieno di carbone, il gioco finisce, "sbattendovi" fuori dal "business"!

Il comando dei movimenti del nostro trenino e' forse uno degli aspetti piu' difficili e complicati di questo gioco; l'intero convoglio, infatti, e' completamente comandato dai movimenti del joystick che dovrete imparare alla svelta, pena inutili e dispendiose peregrinazioni sul terreno di gioco.

E' infatti molto facile farsi scappare di mano la situazione, incrementando, irresponsabilmente, la velocita' del trenino e perdendo, di conseguenza, gran parte della sensibilita' del joystick per controllarne i movimenti.

E' dunque consigliabile rallen-

GAMES REVIVAL

tare in prossimità di ogni stazione e badare alla serie di insidiosi scambi ferroviari che giacciono in certi punti della strada ferrata, onde evitare di rimanere bloccati in circoli viziosi.

Il tutto, ad ogni modo, e' davvero da considerare nell'ottica della massima rapidita' e velocita' d'azione, elementi decisamente indispensabili per poter progredire attraverso gli 8 livelli di gioco.

Inutile dire che, passando di schermo in schermo, le difficolta' aumenteranno, facendovi rimpiangere di avere acquistato un semplice e macilento trenino invece di un moderno e velocissimo aereo supersonico.

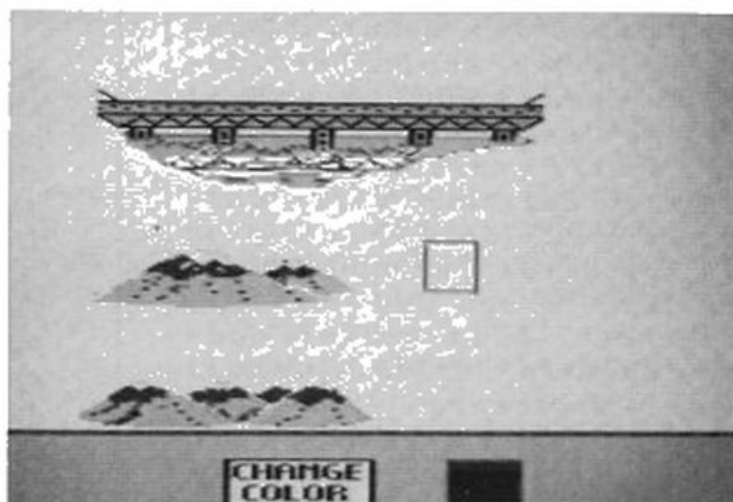
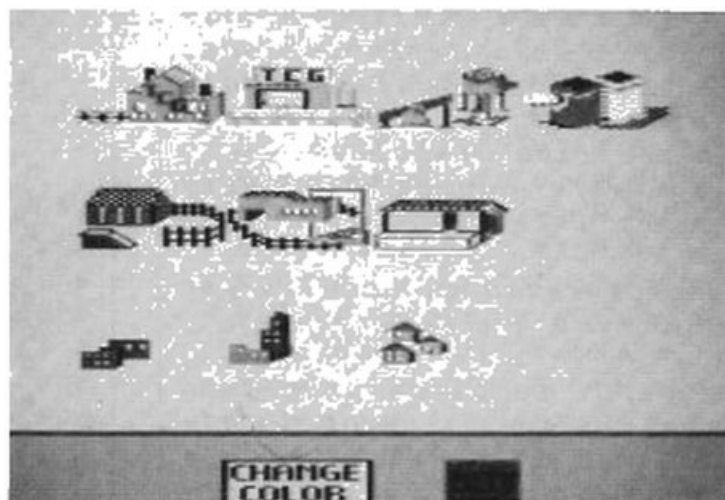
TRAINS e' uno stupendo videogioco che purtroppo non ha avuto la stessa fortuna di altri programmi Spinnaker, pubblicati quasi contemporaneamente a quest'ultimo.

L'estrema originalita' e l'ironica e sbarazzina atmosfera "affaristica" di questo gioco, rende TRAINS un buon prodotto dedicato ai giovani di tutte le eta', miscelando omogeneamente un pizzico di atmosfera arcade con un background decisamente rivolto ai programmi didattici.

Quale miglior strumento infatti, se non questo TRAINS, per iniziare al rutilante mondo degli affari, gran parte dei piu' giovani videogiocatori di tutto il mondo ?

Detto questo, siamo pronti a partire, con la caldaia gia' in pressione e la faccia sporca di carbone.

Ah, dimenticavo, il fumaiolo del vostro trenino si aziona con il tasto di fuoco del joystick.

Buon viaggio !!!

IL MEGLIO DEL S/W AMIGA

In questo numero vi proponiamo una scelta "ragionata" del S/W Amiga attualmente disponibile in Italia, commentando brevemente quello che secondo noi e` il meglio ed elencando semplicemente il resto.

La classificazione e` arbitraria e obbedisce a un criterio di buon senso.

UTILITIES

GRABBIT: il programma permette in modo assai semplice di stampare (CTRL + ALT seguito da P) o da salvare (CTRL + ALT seguito da S) su disco qualsiasi schermata grafica in alta, media e bassa risoluzione, prelevandola da qualsiasi altro programma: e` sufficiente caricare prima Grabbit.

Software House: Discovery Software. Istruzioni in inglese.

Configurazione: meglio se con 2 drive.

PD CATALOG: semplice programma per catalogare i propri dischetti con i programmi Amiga. Facile da usare: basta scegliere l'opzione "Catalogue disks" dal primo menu` e compiere le altre scelte desiderate dai vari menu` e poi il programma legge automaticamente i nostri dischetti e li memorizza. Esistono varie possibilita` di 'sort' (c'e` un menu` apposito); vi consigliamo di leggere non piu` di 10 o 15 dischetti alla volta: conviene salvare files piccoli e poi impiegare l'opzione "append files", altrimenti in 'sort' il programma e` troppo lento.

COPY DISK: non si tratta di un programma ma di una raccolta fatta da utenti di diversi programmi quasi tutti molto utili.

Vi segnaliamo i principali: i copiatori MARAUDER, MIRROR, QCOPY, COPY FILES; i monitor DISKWIK, FILEZAP e EXPLORER (per "smanettare" anche direttamente su disco); vi segnaliamo anche A-COPIER, copiatore utile perche` permette di copiare anche i dischetti MS-DOS direttamente, senza cioe` dover copiare in ambiente MS-DOS appunto.

LINGUAGGI

C COMPILER: il programma, della Lattice, e` uno strumento indispensabile per tutti coloro che hanno esigenze di programmazione: risparmiamo agli interessati qulasiasi altro commento poiche` siamo certi che gia` possiedano competenze o almeno informazioni preliminari specifiche.

Istruzioni in inglese.

* Esiste anche una versione AZTEC-C Compiler con istruzioni sempre in inglese.

MODULA 2: il programma, sviluppo evoluto del Pascal, com'e` noto almeno agli interessati, e` costituito di due dischetti con istruzioni in inglese.

TRUE BASIC: versione piu` potente dello standard predisposto dalla Microsoft per Amiga, con manuale in inglese,

molto curato e analitico, con demo e listati completi.

FORTRAN 77: versione standard con manuale in inglese.

PASCAL: versione standard con manuale in inglese.
* Esiste anche la versione USDC.

LISP: versione 1.3 del noto linguaggio dedicato all'intelligenza artificiale, completo di manuale in inglese.

GRAFICA

ACTION 1.0: programma di semplice impiego per elaborare schermate grafiche animate e con sfondo musicale. Utile per necessita` 'pubblicitarie` di vario genere (commerciale, didattico, promozionale, etc.).

AEGIS ANIMATOR: il programma, per creare animazioni non troppo complesse, lavora 'in abbinamento' con AEGIS IMAGES che consente di fare grafica in media e alta risoluzione con notevoli e sofisticate soluzioni grafiche. E` importante impiegare la versione 1.2 che e` stata notevolmente migliorata rispetto alla precedente. E` disponibile anche un ART PACK #1, un disco pieno di disegni gia` pronti.

AEGIS DRAW: programma per disegno tecnico; standard bidimensionale. Istruzioni in inglese. Il primo (cronologicamente parlando) CAD disponibile per Amiga.

AEGIS IMPACT: versatile programma per creare grafici statistici (barre verticali oppure orizzontali, areogrammi, diagrammi a 'torta' etc.) e slideshow (sequenze di schermate analoghe a proiezioni di diapositive). Il programma consente di elaborare grafici, 'tavole' di testi-disegni e icone utilizzabili come 'marchi' e simboli per connotare le rappresentazioni grafiche, e il tutto e` componibile in 'slides' ("diapositive") che possono poi essere organizzate in slideshow con tempi di successione e persistenza sullo schermo scelti a piacere dall'utente. Istruzioni in inglese. Impiego abbastanza immediato e agevole. Si possono salvare le schermate finite anche nel formato IFF con l'opzione window.

DE LUXE PAINT: il programma forse piu` noto per Amiga. E` disponibile la nuova versione notevolmente migliorata rispetto alla precedente: piu` veloce accesso ai files, possibilita` di passare rapidamente dall'interno del programma dalla bassa alla media e alta risoluzione, possibilita` di scegliere il formato video e stampa, screen dump piu` rapido, etc. Il programma e` tutto da esplorare con la solita versatilita` e facilita` d'impiego. La versione attualmente in circolazione non e` ancora forse la definitiva seconda versione perche` sembra avere qualche problema in alcune opzioni piu` sofisticate. Resta un programma quasi straordinario! Sono disponibili 3 dischetti di 'accessori': due CLIP ART e DPAINT UTILITIES, interessante

completamento del programma principale.

DE LUXE PRINT: programma molto agevole da usare; chi conosce i programmi simili per C=64 (PRINT MASTER o PRINT SHOP) non avra` bisogno delle istruzioni (in inglese) per utilizzarlo opportunamente. Si possono fare le stesse cose ma in versione 'di lusso', ovviamente. Chi possiede una stampante a colori potra` 'lustrarsi gli occhi'. E` corredato da tre dischetti di disegni vari gia` pronti: DE LUXE PRINT DATA DISK # 1, 2, 3.

DE LUXE VIDEO: il programma della Electronics Arts e` costituito di tre dischetti: il DVIDEO MAKER, programma base, il DVIDEO PLAYER e PARTS AND UTILITIES.

Il programma consente di elaborare schermate grafiche (si possono anche prelevare gia` pronte: per es. files DPAINT), titoli, scritte scorrevoli e animare il tutto con tanto di "colonna sonora".

Le istruzioni, in inglese, sono indispensabili: l'impiego del programma infatti non e` immediato.

E anche i risultati migliori dei vostri sforzi grafici non sono forse all'altezza di cio` che a prima vista il programma sembra promettere.

Resta naturalmente per ora insostituibile : ma con Amiga si dovrebbe poter far meglio.

DYNAMIC CAD: e` il programma per disegno tecnico attualmente piu` sofisticato disponibile per Amiga: disegno meccanico, schemi di circuiti elettronici, etc., con possibilita` di ruotare le figure, zoom, dimensionamento automatico della linea e libreria di simboli e schemi di utilizzo immediato.

Grande varieta` di stampanti e plotter; files in formato ASCII facilmente convertibili; configurazione minima richiesta: due drives e 512k di memoria; consente l'impiego dell'hard disk.

Il programma e` notevole (quasi all'altezza dell'AUTOCAD per MS-DOS): ma si puo` pretendere di piu` dalle capacita` di Amiga!

MUSICA

MUSICRAFT: il programma, benche` non sia mai stato completato adeguatamente, resta interessante per saggiare le capacita` musicali di Amiga che ormai tutti conoscono: e` un peccato che manchi di alcune opzioni della grammatica musicale (terzine, legature, trentaduesimi, etc.) necessari per chi voglia sperimentare soluzioni musicali anche relativamente complesse.

D'altra parte neppure MUSIC STUDIO (cfr. sotto) dell'Activision e` un programma musicale completo per quanto formalmente piu` rifinito.

MUSIC STUDIO: sempre dell'ECA, questo programma ha dei limiti che sembra possano essere superati soltanto dall'imminente uscita di DE LUXE MUSIC dell' ECA.

Chi conosce MUSIC STUDIO nella versione per C64 non ha molto da scoprire di nuovo.

INSTANT MUSIC: sempre dell'ECA, questo programma e` interessante per "improvvisare" liberamente e creativamente con il supporto ritmico e strumentale di Amiga.

Offre possibilita` notevoli che a prima vista non emergono, anche se a chi voglia comporre o trasferire spartiti nella notazione musicale standard offre soltanto soluzioni video simili ai rulli delle pianole ovvero una notazione del tipo "schede perforate"!

Piacevole per fare musica jazz e rock, magari combinando base musicale e files Future Sound (l'audiodigitizer attualmente in circolazione).

SOUNDSCAPE: il programma, che presuppone una interfaccia MIDI, sembra avere caratteristiche almeno semiprofessionali.

Purtroppo non ci e` stato possibile provarlo per ora non avendo a disposizione l'interfaccia ad hoc, quindi non e` neppur possibile esprimere un giudizio piu` completo.

WORD PROCESSOR

FLOW: si tratta di un "idea processor" interessante perche` consente, come suggerisce questa definizione, di organizzare gerarchicamente idee e testi: un buon esercizio anche per pensare !

Da saggiare.

SCRIBBLE: trattamento completo dei testi; l'unico word processor tra quelli disponibili attualmente per Amiga, che sia corredato di "speller" con dizionario, purtroppo solo in inglese.

Il programma tuttavia e` meno agevole all'uso di TEXTCRAFT. Istruzioni in inglese.

TEXTCRAFT: attualmente il word processor piu` immediato e adeguato alle capacita` di Amiga.

Facilissimo da usare, consente una completa formattazione video della pagina, gli "stili" fondamentali (bold=neretto, italics=corsivo, underline=sottolineato, superscript=esponente, subscript=sottorigo), sfrutta il multitasking, accesso diretto via mouse a tutte le opzioni fondamentali (drag-menu`) etc.

E` disponibile, migliorata, la versione TEXTCRAFT PLUS, con TUTORIAL inserito in inglese.

Possiamo segnalare anche altri due WP: WRITE HAND e ENABLE WRITE, entrambi con istruzioni in inglese.

DATABASE

DATAMAT: database relazionale con opzioni piuttosto sofisticate; di impiego non immediato ma attualmente forse il meglio disponibile per Amiga quanto a versatilita` applicativa. Istruzioni in inglese.

SUPERBASE: chi conosce la versione per C64 puo` gia` farsi un'idea del programma anche se quella per Amiga consente applicazioni molto piu` interessanti: per esempio, records grafici o combinazioni miste testo-grafica.

La forma iconica dei comandi

principali lo rende di facile uso per l'utente; le istruzioni, solo in inglese, sono tuttavia indispensabili per sfruttare a fondo le possibilita` offerte dal programma (per es. funzioni di calcolo, import-export di files, etc.).

Non si puo`, pero`, considerarlo un programma professionale: la stessa Precision Software in appendice al manuale invita gli utenti a rivolgersi direttamente agli autori per applicazioni professionali: specifiche (prevede percio` versioni ad hoc).

Resta in ogni caso uno dei migliori programmi per Amiga, almeno per ora.

SPREADSHEETS E INTEGRATI

ANALYZE: foglio elettronico con caratteristiche standard e istruzioni in inglese.

MAXIPLAN: potente foglio integrato con database e grafici. Attualmente sembra essere il piu` dotato di capacita` e funzioni tra gli spreadsheets disponibili per Amiga.
Come tutti i programmi simili non e` di impiego immediato, poiche` richiede una specifica formattazione per le applicazioni piu` sofisticate. Istruzioni in inglese.

LOGISTIX: potentissimo integrato (foglio elettronico, database, grafici) in inglese che richiede pero` un uso attento poiche` alcune funzioni avanzate sono compatibili soltanto con una memoria espansa almeno fino a 1 Megabyte.Il programma ha una serie di helps, in inglese purtroppo, davvero comodi per l'utente.

VIP PROFESSIONAL: l'equivalente per Amiga del ben noto Lotus 1-2-3 per MS-DOS. Manuale in inglese, analitico e completo, indispensabile per sfruttare a fondo le potenzialita` applicative del programma.

GAMES

Dei giochi in senso (games in genere, avventure e simulazioni) lato vi diamo per ora soltanto un elenco selezionato secondo noi e` il meglio di cio` che attualmente circola per Amiga, in qualche caso il risultato e` davvero sorprendente (per es. cfr. DEFENDER OF THE CROWN!)
La rivista presentera` in modo adeguato i singoli giochi nei prossimi numeri.

ARCHON I E II
ARENA
ARCTICFOX
BRATACCAS
DEFENDER OF THE CROWN
HACKER I E II
HALLEY PROJECT
LAS VEGAS
LEADER BOARD I E II
MARBLE MADNESS
MEAN 18
ONE ON ONE
TWO ON TWO
RETURN TO ATLANTIS
SUPERHUEY
TASS TIME

AVVENTURE E SIMULAZIONI

ADVENTURE CONSTRUCTION SET
BORROWED TIME
CRIMSON CROWN

FLIGHT SIMULATOR II
MINDSHADOW
RADAR RAIDERS
SKYFOX
TEMPLE OF APSHAI TRILOGY
THE PAWN
TRANSYLVANIA
WINNIE THE POOH

DIDATTICI (La definizione si deve intendere in senso lato, come si puo` facilmente dedurre da alcuni inserimenti)

BACKGAMMON: programma in Amiga-Basic; gioco ben noto a tutti.

BALANCE OF POWER: il programma presenta notevoli possibilita` didattiche attraverso la simulazione del confronto-scontro U.S.A./U.R.S.S.
Dotato di una interessante libreria di dati e informazioni statistiche sui due "colossi" ma anche sugli altri stati del mondo, naturalmente entro limiti facilmente intuibili.
Chi conosce GEOPOLITIQUE per C64 puo` avere subito un'idea del tipo di programma e delle sue potenzialita` d'impiego didattico.

CHESSMASTER: gioco degli scacchi con eccezionali opzioni e soluzioni grafiche.

CONVERSATION WITH THE COMPUTER interessante programma interattivo: si puo` dialogare con Amiga (cfr. il famoso ELIZA). Disponibile il file sorgente, percio` modificabile e traducibile.
Vedi anche RACTER piu` sotto.

CRIBBAGE: gioco di carte.

DISCOVERY: spaziale con buone soluzioni grafiche ed esercizio di spelling.

GREAT STATES: per imparare la geografia U.S.A

KEYBOARD CADET: imparare a usare la tastiera (QWERTY naturalmente) con tutte le dita, giocando.

KID TALK: "word processor" interattivo per bambini, in inglese ovviamente.

MASTER TYPE: per imparare la dattilografia su Amiga.

MONOPOLY: classico ben noto a tutti, in Amiga-Basic.

OTHELLO: idem come sopra.

RACTER: vedi CONVERSATION WITH THE COMPUTER.

SPELLER BEE: per imparare la corretta pronuncia dell'inglese.

TYPING TUTOR: vedi MASTER TYPE e KEYBOARD CADET.

TUNNEL VISION: da scoprire, di recente emissione.

ART STUDIO

** **

OCP-LTD

** **

Disco

Se molti utenti del Commodore 64 ritenevano che si fosse ormai detta l'ultima parola in fatto di programmi di grafica si sono certamente sbagliati.

Infatti con ART STUDIO vengono offerte molto interessanti novita' in campo di tool grafici.

ART STUDIO e' in pratica un tool grafico che utilizza l'alta risoluzione come ambiente di lavoro benche' permetta pure l'uso dei colori.

Tutte le funzioni disponibili, veramente molte come vedremo, sono facilmente selezionabili attraverso dei menu' a discesa : in pratica viene seguita la piu' recente tendenza in campo software che e' data dalle cosid-

dette finestre (WINDOWS)

La completezza di questo programma la si puo' notare gia` dall'inizio se si utilizzano le funzioni di salvataggio e di caricamento dei disegni : per non fare un torto a molti utenti non si e' esclusa la possibilita' di utilizzare oltre al drive anche il registratore.

Inoltre e' possibile utilizzare piu' di una unita' drive senza alcun problema.

Tra le funzioni del tool ritroviamo anzitutto le cosiddette primitive grafiche : dai punti e dalle semplici linee ai raggi, dai rettangoli e dai triangoli alle circonferenze.

Tutte le primitive grafiche possono essere utilizzate secondo il normale funzionamento oppure con la possibilita' di visualizzarle mentre vengono definite e prima di essere fissate (ELASTIC).

Diverse sono pure le possibilita' di settaggio dei parametri iniziali di lavoro (ATTRIBUTES).

E' possibile scegliere tra sedici colori sia il colore della penna che dello sfondo e della cornice, come pure e' selezionabile la modalita' di colore coprente oppure trasparente o al negativo.

Interessante e' pure il menu' disponibile per la scelta dello strumento di disegno.

Non solo e' possibile scegliere tra sedici penne, o sedici pennelli o sedici tipi di spray diversi (per spray si intende la modalita' di lavoro come aerografo) ma e' pure possibile disegnarsi un proprio tipo di pennello.

Pressapoco la stessa cosa vale anche per la modalita' con cui si attua il riempimento di aree con uno stesso colore/retino : da notare il fatto che sono disponibili ben 32 tipi di retini diversi.

Se poi il disegno deve contenere anche delle scritte e' possibile utilizzare la funzione TEXT che non

Print | File | Attrs | Paint | Misc | Undo | ...
Windows | Fill | Magnify | Miscellaneous

View screen
Clear screen
Change colour
Version number

Art Studio - Version 1.1
Converted for the C64
by Chris Saunders
from the original
by James Hutchby
Copyright 1986 OCP Ltd

si limita alla semplice modalita' di scrittura ma rende possibili diverse operazioni.

Sono selezionabili tre altezze e/o larghezze diverse di carattere, il modo grassetto, etc.

Inoltre il programma comprende, sempre in modalita' TEXT, un mini-tool, cioe' un FONT EDITOR, per generarsi dei propri set di caratteri : anche questi font sono memorizzabili e richiamabili non solo da disk drive ma anche da tape recorder.

Sono poi disponibili diverse funzioni che permettono una completa gestione di aree di disegno : tali funzioni vengono raccolte nel menu' definito WINDOWS.

Con tali comandi sono possibili ad esempio riduzioni o ingrandimenti, rotazioni, spostamenti, ripetizioni, fusioni, etc. di aree del disegno oppure dell'intero schermo.

Molto interessante e senz'altro anche un po' stu-

Print | File | Attrs | Paint | Misc | Undo
Windows | Fill | Magnify | Text | Shapes

Windows
Define window
Last window
Whole screen
Clear window
Cut & paste window
Cut,clear & paste
Invert window
Re-scale window
Clear & re-scale
Flip horizontal
Flip vertical
Rotate 1/4
Rotate 1/2
Rotate 3/4
Merge ✓
Multiple ✓

Attributes
Set ink
Set paper
Set border
Overwrite
Inverse ✓
Transparent
Standard

Ink Colour
Transparent ✓

Shapes
Points
Lines
Cont. line
Rectangles
Triangles
Circles 1
Circles 2
Rays
Elastic x
Snap hrz. x
Snap vrt. x

File
Cassette

Disk files
Reset
Clean up
Clear
Format
Device: 8
Rename
Delete
Save
Load
Merge

j
Free sectors:159
front pic pic
backcover pic
spiral pic

Print
1 x 1 dump
2 x 2 dump
3 x 3 dump
4 x 4 dump
5 x 5 dump
Grey-scale dump
Single density ✓
Double density
Sideways x
Left justify ✓
Centred
Right justify

pefacente e' poi il comando che permette di ingrandire un'area del disegno cioe' l'opzione definita MAGNIFY.

Sono infatti disponibili ben tre diversi rapporti di ingrandimento : dal livello minimo (x2), all'intermedio (x4) al livello massimo (x8) per ogni esigenza di lavoro.

Selezionando il massimo livello di ingradimento e' anche possibile sovrapporre al disegno una griglia per facilitare il posizionamento dei singoli pixel.

E come si vede dalle figure che illustrano l'articolo la leggibilita' della figura e' ottima anche ingrandendola di ben 8 volte.

E quando l'utente sara' soddisfatto del proprio lavoro potra' non solo salvarlo, ma anche stamparlo scoprendo un altro aspetto interessante di ART STUDIO.

Infatti non solo e' possibile stampare l'immagine diritta o capovolta ma e' anche possibile centrar-

Print | File | Attrs | Paint | Misc | Undo
Windows | Fill | Magnify | Text | Shapes
Fill
Solid fill
Select wash texture:

Paint
Pen
Spray can
Select brush:

Font Editor
File | Misc. | Menu
Character
Clear
Invert
Flip hrz.
Flip vrt.
Rotate 1/4
Scroll right
Scroll down

Text
Left to right
Downwards
Normal height ✓
Double height
Treble height
Normal width ✓
Double width
Treble width
Bold ×
Caps. lock ×
Snap hrz. ×
Snap vrt. ×
Font editor

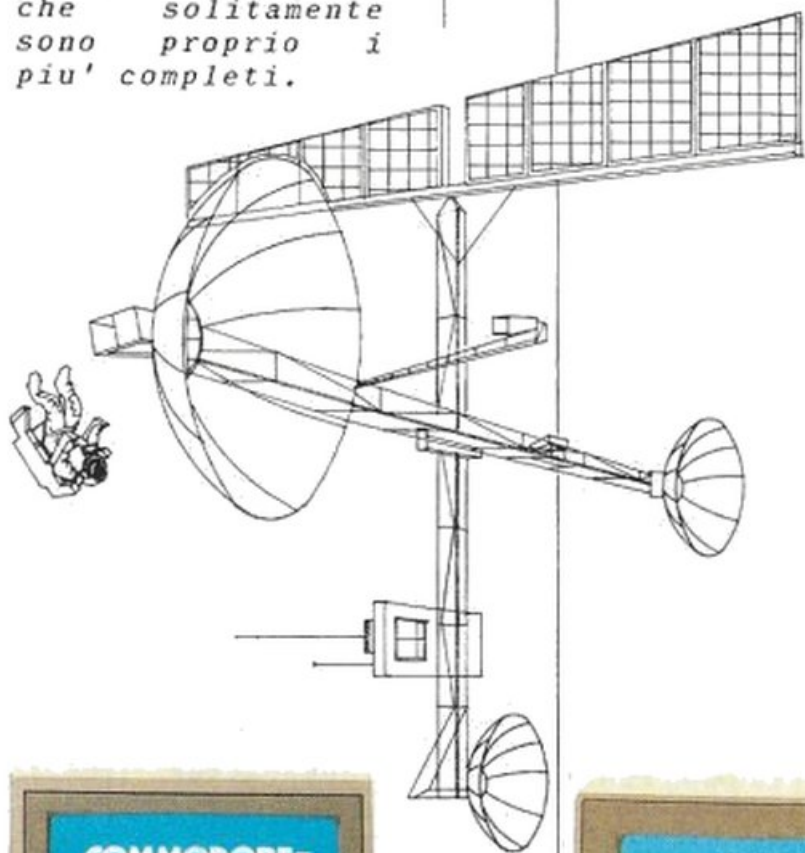
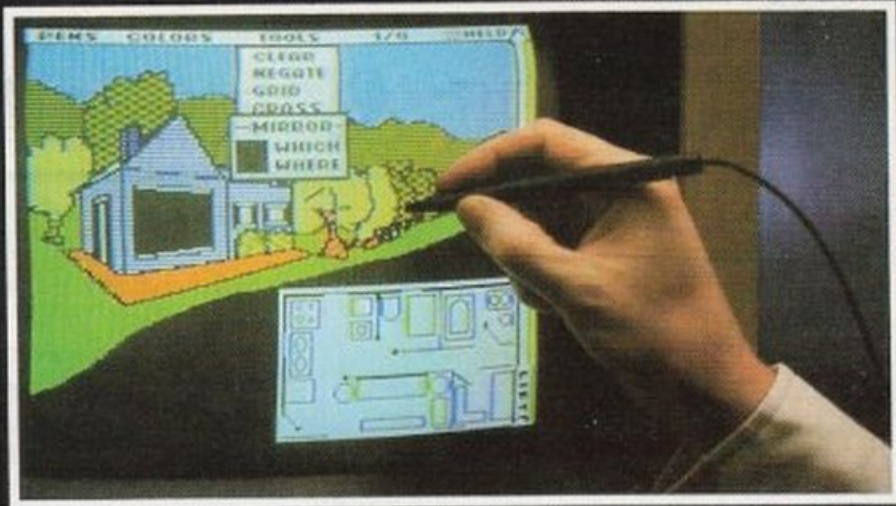
la sul foglio oppure allinearla a destra o a sinistra.

Compatibilmente poi con il tipo di stampante in uso, quella posseduta dall'utente per intenderci, e' possibile la stampa in scala 1x1, 2x2, 3x3, 4x4 o 5x5.

Sempre a seconda della stampante e' poi possibile la stampa secondo una scala di grigi come pure la stampa in singola o in doppia densita' di punti.

Quanto detto e' ovviamente solo l'essenziale da dire a proposito di questo ottimo tool grafico che rappresenta uno dei piu' recenti programmi grafici per CBM64.

Per quel che riguarda altre particolarita' e' possibile fare riferimento alle illustrazioni di questo articolo che altro non sono che alcune pagine di lavoro ART STUDIO esattamente riportate cosi` come appaiono dopo la selezione delle diverse funzioni.

Come si vede, e come si e' gia` detto, tutti i comandi sono riportati nella maniera senz'altro piu` chiara e immediata in modo tale da rendere il programma adatto si` agli utenti piu` esigenti ma anche a quelli che meno hanno dimestichezza con i programmi troppo complessi che solitamente sono proprio i piu' completi.

Now...Draw On Your Imagination

Introducing The Gibson Light Pen System.™

The link between mind and machine has arrived. Suddenly you're free...free to translate your every thought into professional quality computer graphics... just by touching your screen.

The Gibson Light Pen System software features *icon* menus that offer easy access to powerful graphics tools such as symbol libraries, geometric shapes, mirror-imaging, magnification and complete color and pattern editing. Even if you're not a graphic artist, you can design, diagram and draw with precision at high-speed, in high-resolution, and in full-color...right on your screen.

COMPLETE WITH FIVE SOFTWARE SYSTEMS TO MAXIMIZE YOUR CREATIVE OPTIONS.
The Gibson Light Pen System comes complete with all you need to draw, paint, design, score music and learn animation.

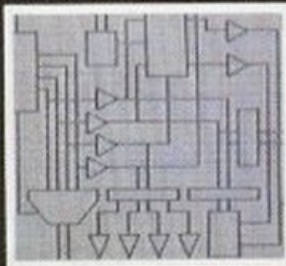
DRAW FREEHAND WITH PENPAINTER.™
A full range of drawing tools, shapes, patterns and colors to draw or paint virtually anything on your screen.

DESIGN PRECISION DIAGRAMS WITH PENDESIGNER.™
Turn your computer into your own graphic design studio. A complete selection of templates make perfect business and architectural diagrams, technical drawings and engineering schematics a snap.

CREATE COMPUTERIZED ANIMATION WITH PENANIMATOR.™
All that you need to learn the basics of animation. Develop your own animation sequences, and bring your screen to life.

COMPOSE MUSIC WITH PENMUSICIAN.™
Score computerized melodies with incredible ease at the touch of your pen.

CREATE YOUR OWN LIGHT PEN APPLICATIONS WITH THE PENTRAK LANGUAGE SYSTEM.™
Take advantage of the software features, and customize your own light pen programs.

NOW AVAILABLE FOR THE APPLE II® SERIES
Coming soon for the IBM PC™ and PCjr.™

In vendita presso :
DOMUS HARD. & SOFT.SRL
Tel.02/6705774-6706384
MILANO (ITALY) 20124

The Gibson Light Pen System

Touch the Magic of Light

Koala Technologies
800-KOA-BEAR

PAINT NOW!

** **

Cadco

** **

Disco

Era gia` da un po` di tempo che in Italia si sentiva parlare della serie Cardco composta da PAINT NOW!, GRAPH NOW!, WRITE NOW! e SPELL NOW!

Finalmente ecco che almeno alcuni di questi programmi sono arrivati anche da noi : per il momento pero` sara` descritto il solo PAINT NOW! mentre di GRAPH NOW! se ne parlera`su un prossimo numero di Commodore Time.

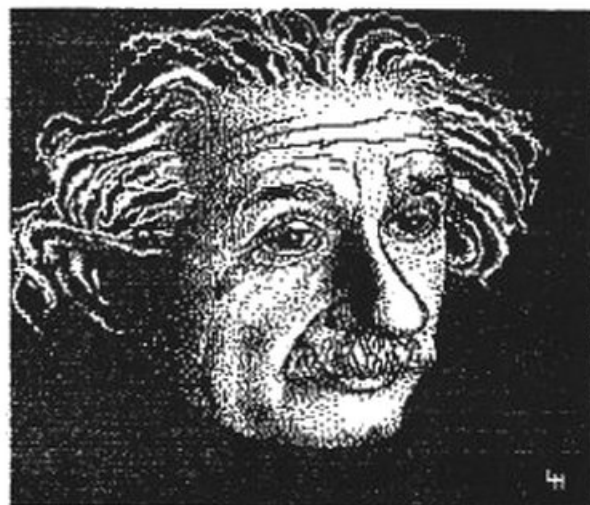
PAINT NOW! e`, come forse si puo` gia` intuire dal nome, un tool grafico per disegno di tipo tecnico/pittorico che utilizza l'alta risoluzione del Commodore 64.

Praticamente il disegno e` definito da ben 64000 pixel anche se di questi una parte viene persa per esigenze proprie del programma : come si puo` osservare infatti in alcune figure di quelle che illustrano l'articolo una porzione dell'area di disegno (a destra dello schermo) e` riservata al menu` di lavoro.

Questo fatto pero`, se da un lato puo` essere di disturbo, e` tuttavia utile dato che i comandi sono facilmente selezionabili appunto da menu` mnemonico.

Di tali menu` in PAINT NOW! ve ne sono di due livelli : un primo che comprende le piu` abituali funzioni di lavoro e anche un sottomenu` per la modalita` testo, e un secondo livello a cui si accede dal primo col comando SPECIAL che permette di accedere a funzioni piu` particolari.

Vediamo dunque le caratteristiche del programma partendo da quelle di base.

Tipicamente sono disponibili oltre alla funzione per disegnare a mano libera (DRAW), le normali primitive grafiche quali LI-

PAINT NOW!
DRAW
LINE
CIRCLE
DISC
FRAME
BOX
FILL
ERASE
SAVE
LOAD
PRINT
SPECIAL←
COPY
ROTATE
MIRROR ←
FLIP
SLANTR
SLANTL
EXPANDX
EXPANDY
COMPX
COMPY

GRAPHIC & Music

NE, CIRCLE, DISK, FRAME e BOX di cui e` ormai quasi superfluo parlare dato che sono presenti quasi in tutti i tool grafici.

Chiaramente e` presente la funzione FILL che consente di riempire una area del disegno o con un retino o con un colore pieno: poiche` il tool pero` non consente l'uso dei colori, per colore pieno si intende il nero.

Sempre nel primo livello di menu` e` poi selezionabile la serie di comandi riguardanti la funzione di testo.

Con tale funzione, anzitutto, verra` scelto il formato dei caratteri cioe` tra caratteri di 8x8 pixel o di 16x16 pixel; poi potra` essere utilizzato o il set di caratteri gia' in memoria (quello standard Commodore) oppure uno diverso a scelta dell`utente.

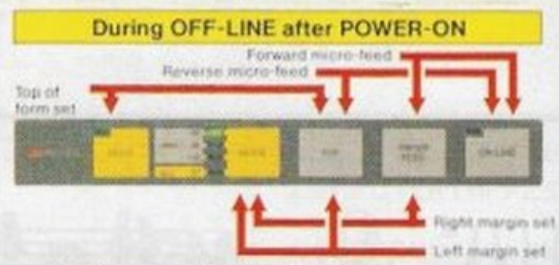
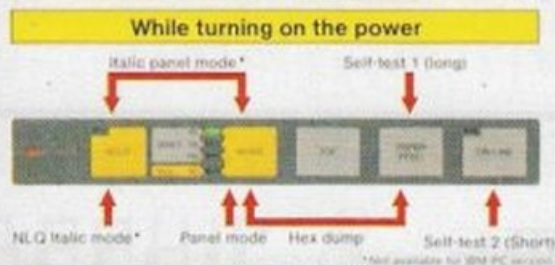
Tale set a scelta puo` essere gia` presente su disco oppure puo` venire creato al bisogno grazie a una sottosezione di PAINT NOW! che costituisce un font editor interno al programma.

Ovviamente se l'utente decide di crearsi al momento il proprio set di caratteri puo` poi memorizzarselo per seccessive occasioni.

Se poi tale font editor viene utilizzato con un po' di fantasia da parte dell'utente si possono scoprire anche altre sue possibili utilizzazioni.

Infatti selezionando il formato 16x16 pixel, tale editor puo` servire per raccogliere non solo alfabeti, ma anche diverse serie di motivi grafici utilizzabili come blocchi: ci si potra` creare una raccolta di simboli matematici, elettronici, elettrici, grafici, di segnali stradali, ecc. oppure questa sezione puo` servire per crearsi dei motivi grafici utilizzabili come cornici.

Di queste due proposte il lettore potra` vederne degli esempi tra

Sono disponibili molte funzioni supplementari che non appaiono direttamente sul pannello di controllo. Potrete selezionare queste funzioni premendo i tasti appropriati accendendo la stampante, oppure usando contemporaneamente due tasti.
While turning on the power
Italic panel mode*
Self-test 1 (long)
NLQ Italic mode*
Panel mode
Hex dump
Self-test 2 (Short)
*Not available for IBM PC version
During OFF-LINE after POWER-ON
Forward micro-feed
Reverse micro-feed
Top of form set
Right margin set
Left margin set
STAR NL-10
per informazioni e vendita:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE SRL
Milano Tel.02/6705774-6706384

GRAPHIC & MUSIC

alcune figure di queste pagine.

Vediamo ora alcune delle caratteristiche delle funzioni disponibili attraverso il secondo livello di comandi (SPECIAL).

Si tratta di una serie di funzioni che permettono di lavorare con delle porzioni del disegno; ovviamente tra cio` che piu` e` abituale come

funzioni troviamo COPY, ROTATE, MIRROR e FLIP che permettono di copiare, ruotare, ribaltare e invertire specularmente una porzione o tutto il disegno.

Molto piu` interessanti e utili sono pero` le due funzioni dette SLANTR e SLANTL che permettono di inclinare tutto cio` che e` all'interno dell'area selezionata rispettivamente a destra o a sinistra.

Per esigenze poi piu` particolari vi sono i comandi per ridurre o ingrandire un'area sia in orizzontale che in verticale.

Chiaramente tutti questi comandi sono anche combinabili per ottenere particolari effetti grafici.

E alla fine del lavoro quanto e` stato fatto puo` essere ovviamente salvato su disco come pure possono essere salvati su disco i set di caratteri: sul disco del programma infatti vi sono alcune figure di demo come pure parecchi set di caratteri sia in formato normale che espanso.

E se poi lo si desidera il disegno puo` essere anche stampato o cosi` com'e` oppure ingrandito a scelta sia su un asse che sull'altro: diversi sono i modelli di stampante utilizzabile tra cui ovviamente i piu` popolari.

Questo per il momento e` tutto cio` che si puo` dire a proposito di PAINT NOW! ma vi posso preannunciare una interessante notizia: la Cardco ha prodotto un programma interessante. per ora non disponibile in Italia. che permette di integrare testi scritti con WRITE NOW! (purtroppo anch'esso non ancora disponibile da noi) e disegni fatti con PAINT NOW!.

Buon divertimento e, buona attesa!!!

PAINT NOW!

Amiga™ Desk Top Design System

Roland DG · AEGIS DEVELOPMENT · AMIGA

Ci sono quattro ragioni per le quali un Amiga, Aegis Draw Plus e un Plotter Roland, dovrebbero essere la vostra prossima scelta in campo CAD.

PRESTAZIONI *- Il Desktop Design System combina i più recenti sviluppi tecnologici in campo informatico in un unico pacchetto. Ogni componente viene attentamente testato per quanto riguarda efficienza, affidabilità e prestazioni. Il computer Amiga fornisce potenza e flessibilità che fino ad ora potevano essere ritrovate solo in macchine di dimensioni e prezzo superiori.*

Aegis Draw Plus si erge da queste solide basi con un programma di disegno dotato di una struttura sofisticata che ne permette un controllo tramite sia Mouse che tastiera.

Unite al tutto un plotter Roland ad alta risoluzione corredato di otto penne e otterrete un formidabile sistema CAD.

FACILITA' D' USO *- Un sistema di disegno potente, non vale nulla a meno che non sia pienamente sfruttabile. Aegis Draw Plus é un tool professionale di disegno la cui caratteristica principale è una grande semplicità d' uso che ne facilita l' apprendimento.*

Aegis Draw Plus fa un uso completo delle potenzialità di Amiga, con menù scorrevoli, finestre multiple e input da mouse.

I Plotter Roland della serie DXY-980 e DXY-880 offrono una eccezionale flessibilità per quanto riguarda penne e formato della carta.

L' intero Desktop Design System può essere montato e messo in azione in pochi minuti.

ASSISTENZA *- Non termina nel momento in cui acquistate il prodotto. Il Desktop Design System viene sostenuto da tre compagnie di punta nel settore. Ognuna di esse è attrezzata per fornire il tipo di servizio e l' assistenza tecnica di cui avrete bisogno per mettere in funzione senza problemi la vostra stazione CAD.*

COSTO *- La parte migliore dell' offerta é che potrete tornare a casa con il vostro sistema CAD per una frazione del prezzo di sistemi analoghi.*

Cercate attentamente! Non troverete altrove un migliore rapporto qualità / prezzo.

Aegis Draw Plus™

Desktop Design Software for the Amiga™

Aegis Draw Pus vi fornisce un potente set di tools per il disegno professionale in un formato di facile apprendimento e uso.

Aegis Draw Plus è perfetto per architettura, paesaggistica, product design, disegno grafico o qualsiasi lavoro di progettazione pone la precisione del disegno è importante.

Aegis Draw Plus è semplice e comprensibile quanto un programma di disegno,ma i risultati sono stupefacenti.

Potete scegliere fra una risoluzione di 640 X 200 o di 640 X 400 punti. Aegis Draw Plus fa ùn completo uso delle potenzialità di Amiga con i menù scorrevoli, finestre multiple e input da mouse . Ogni finestra visualizza un disegno diverso o una veduta differente dello stesso disegno.

Una linea di status vi tiene informati sul settaggio in uso del sistema.

I disegni sono accurati fino a 1/400° di centimetro. Le misure sono visualizzate sia in decimale che in frazioni di piedi e pollici e le linee di dimensione automatica producono numeri àccurati secondo il livello di precisione da voi richiesto.

Aegis Draw Plus comprende moltissimi tools e opzioni che lo rendono senza dubbio la migliore scelta nel campo del Desktop Design.

Funziona con la maggior parte dei plotter e con tutte le stampanti collegabili ad Amiga.

Aegis Draw Plus si avvale del Multi-task, permettendovi di disegnare mentre il programma svolge altre funzioni, e di usare della memoria addizionale per far agire contemporaneamente altri programmi.

KOALAPRINTER

** **

Koalaware

** **

Disco

Ecco un programma di utilita` che sicuramente si rivelera` molto utile e interessante per molti utenti.

KOALAPRINTER infatti e` un programma che, come fa gia' intuire il solo nome, permette di stampare pagine grafiche in Multicolor disegnate con il software Koala.

E fin qui non ci sarebbe nulla di veramente interessante dato che di programmi per realizzare l'hardcopy di schermate in formato Koala ve ne sono diversi di cui alcuni sono gia` stati presentati sulle nostre pagine.

Ma, in verita`, il programma Koalaprinter offre qualcosa in piu` rispetto a programmi simili ed e` proprio per questo che ora ne illustreremo le sue caratteristiche principali.

I comandi disponibili con il programma, ridotti all'indispensabile, sono riportati, come si puo` vedere dalla foto che illustra l'articolo, in un simpatico menu` a icone su cui le scelte vengono fatte attraverso un joystick.

Per ogni opzione scelta si accede poi a un secondo menu` ovviamente diverso a seconda del comando scelto.

Dunque tutte le operazioni sono veramente ridotte al minimo indispensabile e semplificate al massimo tanto da rendere il programma di facile uso per qualsiasi utente.

Ovviamente il comando piu' importante e` quello che permette di caricare le varie pagine grafiche e gia` qui si puo` notare l'estrema semplicita` di KOALAPRINTER .

Infatti tutti i disegni in formato Koala vengono riportati automaticamente su schermo e l`utente non ha da fare altro che evidenziare quello che vuole caricare.

L'unico inconveniente di tale sistema e` che non vengono riconosciuti i disegni in formato Koala se i loro nomi non appaiono in directory nella forma standard cioe` il nome (<<pic nome>>) preceduto dal picche in campo invertito.

La figura caricata puo` poi essere solo vista oppure puo` essere stampata, che e` poi cio` che piu` interessa.

Per la stampa si sceglie anzitutto il tipo di stampante: e siccome, scusate se mi ripeto, la funzione primaria del programma e la stampa, sono utilizzabili diversi tipi di stampante, e diversi formati di stampa.

Circa le stampanti troviamo i piu` comuni modelli abitualmente interfacciati a un CBM64 (oppure C128): Epson, Gemini 10X, Okidata, Prowriter, 1525/MPS801.

Ovviamente sono utilizzabili, scegliendo opportuna-

mente il modello di stampante, anche altre stampanti purche` compatibili con quelle supportate dal programma.

Cosi` saranno ad esempio utilizzabili la Okimate 10 e la Okimate 20 (non a colori e vedremo poi il perche`) come pure la MPS803 poiche` compatibili con la 1525/MPS801, come pure la 802 che e` compatibile con la 1526.

Per la 802 con eprom grafica essa e` totalmente compatibile ancora con la 1525/MPS 801.

Con tutte le altre stampanti, e qui non ci dilungheremo oltre nell'elenco, vale sempre il discorso che bisogna vedere a quale modello Commodore sono equiparabili.

Nella scelta della stampante, come detto, viene fatta anche quella della modalita` di stampa: normalmente si sceglie tra stampa in positivo oppure in negativo mentre, nel caso delle Epson (almeno per alcuni modelli), e` possibile scegliere ulteriormente tra stampa standard oppure in alta densita`.

Prima di andare in stampa e` pero` possibile fare anche un'altra operazione che forse costituisce l'aspetto piu` utile e interessante del programma.

Infatti e` possibile, qualora lo si desideri, modificare il normale set di codici, o di reticoli che dir si voglia, attribuiti a ciascun colore del disegno (COLOR PATTERN). Infatti, come probalbilmente e` gia` noto a molti utenti, nella stampa in nero di disegni a colori, a ogni colore viene attribuito un retino per poter mantenere sempre ben distinte le varie aree del disegno: cio` chiaramente rende piu` nitido il disegno anche se mancano i colori. Nel caso particolare di KOALAPRINTER, potendo modificare tali COLOR PATTERNS, e` chiaramente disponibile un'ulteriore possibilita` interpretativa per l'utente anche se il disegno e` gia` fatto; oppure e` possibile migliorare la leggibilita` di una pagina grafica come pure, senza ricorrere ai tool KOALA, mettere in evidenza alcune aree particolari.

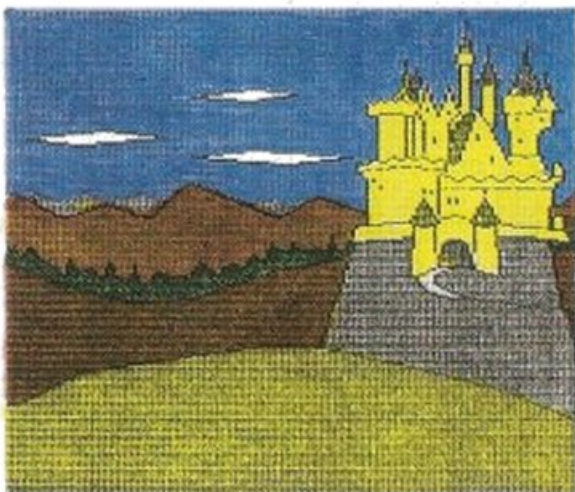
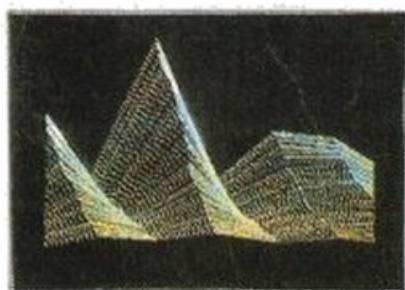
Fatte le opportune modifiche di tali reticoli/colore e` possibile vedere quali saranno i risultati della stampa prima di realizzarla: si evita cosi` di perdere tempo inutilmente per stampare qualcosa che poi non soddisfi appieno.

Inoltre, qualora i COLOR PATTERNS siano particolarmente soddisfacenti per l'utente oppure se si vuole disporre di piu` serie di COLOR PATTERNS, e` possibile salvarli su disco per ricaricarli al bisogno senza doverseli rifare ogni volta che si usa il programma.

Di KOALAPRINTER non resta da dire altro se non di guardare con un po' di attenzione le figure che illustrano l'articolo: esse infatti sono tutte realiz-

GRAPHIC &

zate con KOALA-PRINTER, usando diversi modelli di stampate e cambiando, qua e la`, i COLOR PATTERNS.

A risentirci a presto e buona stampa. Se poi qualche lettore avesse dei problemi nell'uso del programma o dei dubbi scriva pure per gli opportuni chiarimenti.

ABBONAMENTO VINCENTE !!

Abbonarti subito ti conviene, oltre ad assicurarti il prezzo della rivista bloccato per un intero anno. COMMODORE TIME ti riserva una sorpresa:

abbonandoti verrai immediatamente associato (ti arrivera' la tessera a casa) alla:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE SRL
dandoti diritto a uno sconto del 5% per tutta la durata dell'abbonamento su acquisti di materiale hardware, oltre ad inviarti ogni mese direttamente a casa tutte le notizie riguardanti le novita'software tra le quali potrai scegliere il programma che piu' ti interessa, potrai cosi' assicurarti abbonandoti :
5% Sconto per un anno su hardware
15% Sconto per un anno su software
12 Pacchetti informativi hardware software
e in dono una confezione di dischetti DD/DD 5" 1/4 o 3" 1/2.............................

AFFRETTATI CONVIENE !!

ECONOMIC NEWS

NOME e COGNOME..................................
VIA ē NUMERO ....
CAP e CITTA' ....(PROVINCIA).....
N° di TELEFONO...................

TESTO MAX 25 PAROLE...............................
....
....
....

DATA...............
NOTE..
....

SOCIO: sì ☐
no ☐ _(barrare la casella informativa)-

GRUPPO EDITORIALE SCHIRINZI SRL.

Ufficio Abbonamenti:

Nome e Cognome ______________________________
Via e numero ______________________________
Cap Provincia e Città ______________________________
N° telefono Età ______________________________

DESIDERO SOTTOSCRIVERE UN ABBONAMENTO ALLA RIVISTA COMMODORE TIME DELLA DURATA DI UN ANNO.
data------------------ firma--------------------
se minorenne di un genitore ________________

socio: sì ☐
no ☐ (barrare la casella informativa)
pagherò/allego vaglia postale o telegrafico ☐
allego assegno bancario o circolare ☐
per la somma convenuta di L.65.000

DOMUS HARDWARE & SOFTWARE

Ufficio acquisti:

NOME E COGNOME-----------------------------------
via e numero-------------------------------------
cap e città-----------------(provincia)-------
n° telefono------------------

DESIDERO RICEVERE I SEGUENTI ARTICOLI:
- -
- -
- -
- -
DATA--------- firma---------------
firma del genitore se minorenne-------------------
pagherò contrassegno o vaglia postale ☐
allego assegno circolare o bancario . ☐

ABBONAMENTI

ACQUISTI

ANNUNCI

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :

GRUPPO EDITORIALE
SCHIRINZI SRL.
Ufficio Abbonamenti
Via ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :

COMMODORE TIME
ECONOMIC NEWS
Via Ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :

DOMUS HARDWARE & SOFTWARE
Ufficio Acquisti
Via Ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

FUJITSU PRINTERS

DL2400
DL2400 C

Stampanti a 24 aghi
Versatili e silenziose

- **Eccellente stampa multicolore anche su lucidi per Overhead projectors.**
- **Facilità d'uso, grazie alla presenza di un display a cristalli liquidi di 16 digits.**
- **Silenziosità operativa: 53 dBA.**
- **Multiemulazione.**

La facilità d'uso non è dovuta solamente alla presenza del display. Il foglio continuo viene caricato e scaricato automaticamente, senza la necessità di rimuoverlo quando si inseriscono i fogli singoli.

A differenza di altre stampanti a colori la DL 2400 C può lavorare anche con pacchetti applicativi con output monocromatico. Una larga scelta di fonts di caratteri è offerta da numerosi font cartridges, insieme ad una stampa di qualità ad alta velocità ed una stampa "lettera" insuperabile.

Le interfacce Centronics e RS 232 C possono essere entrambe presenti.

L'affidabilità è ai massimi livelli:
6000 ore di power-on.

DOMUSDISK

nuovi orizzonti tecnologici

DISCHETTI 5.25"
singola e doppia faccia
doppia densità ....

DISCHETTI 3.50"
doppia faccia e densità

NON SERVONO MOLTE PAROLE PER FARVI CREDERE CHE QUESTO DISCHETTO SIA UGUALE AD ALTRI

E' SICURAMENTE IL MIGLIORE !

NON VE LO GARANTIAMO PER 1 O 10 ANNI O PER 50 MILIONI DI PASSAGGI SU UNA TRACCIA !

MA PER TUTTI GLI ANNI CHE VI RESTANO DA VIVERE !

L'AFFIDABILITÀ DI UN DISCO
LA SERIETÀ DI UN MARCHIO